

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Subjek

##### 1. Subjek I (FR)

Subjek FR merupakan seorang gadis berusia 18 tahun dan masih menyandang status sebagai mahasiswa di salah satu universitas negeri di kota Malang, dan mengambil jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual). Lahir sebagai anak bungsu dari 2 bersaudara dan dibesarkan ditengah keluarga muslim yang berkarir. FR mengaku telah membaca *manga* saat masih duduk dibangku SMP, dan menjadi pembaca manga aktif saat dibangku SMA. *Genre* favoritnya yakni *shojo manga* dan harus berjenis *romance*. Hal ini didukung dari hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa sekian banyak koleksi manganya berjenis *romance*.

##### 2. Subjek II (RA)

Subjek RA merupakan seorang gadis berusia 18 tahun dan masih menyandang status sebagai mahasiswa di salah satu universitas negeri di kota Malang, dan mengambil jurusan TI (Teknik Informatika). Lahir sebagai anak ke 4 dari 5 bersaudara dan dibesarkan ditengah keluarga muslim yang cukup taat. RA mengaku telah membaca *manga* saat masih duduk dibangku SMA. Sebelum mengenal *manga*, RA sudah mengenal *anime* terlebih dulu, sehingga membaca *manga* adalah sebagai pemuas kelengkapan cerita dari *anime*. *genre* favoritnya adalah *shojo manga* dan harus berjenis *romance* komedi.

## **B. Paparan Data**

### **1. Deskripsi Faktual Subjek I**

#### **a. Ketertarikan atas stimulus awal**

Berdasarkan interview yang telah dilakukan, FR menceritakan dirinya mengetahui *manga* bermula dari *manga* yang dimiliki kakaknya (FR: 18b). Sang kakak yang sedang menempuh kuliah di Bogor setiap pulang ke rumah selalu membawa komik (FR: 18c), hal tersebut yang menjadikan rasa penasaran tentang komik muncul pada dirinya, kemudian mulai ikut mencoba membaca *manga*. Dari salah satu komik yang telah dibacanya, FR mulai merasa tertarik akan isi cerita, apalagi hal tersebut didukung oleh gambar-gambar tokoh cerita yang dianggap lucu. Disisi lain, pada saat itu FR yang masih menjadi siswa SMP diajak kakaknya ke sebuah toko tempat peminjaman atau penyewaan komik (FR:36a), apalagi bertepatan lokasi penyewaan komik tersebut dekat dengan sekolah SMP nya. Disinilah mulai bertambah ketertarikan FR akan *manga* setelah melihat beraneka ragam judul cerita yang tersaji di tempat penyewaan.

#### **b. Perolehan Kepuasan dan Kesenangan**

##### **1) Genre**

Dari beberapa *genre* yang ada didalam *manga* maupun *anime*, FR lebih dominan untuk memilih membaca *manga* yang bergenre *shojo*. Bagi FR *shojo manga* itu mengindikasikan gambaran-gambaran dari tokohnya lebih bagus (FR: 105b, :232b). Ibarat memandang seseorang, gambaran tokoh-tokoh tersebut lebih terlihat imut, cantik dan tampan (FR: 266b,

:111a), sehingga membuatnya lebih sering mengutamakan membaca *shojo manga* daripada genre-genre yang lainnya.

Selain itu FR juga tidak membatasi pada jenis *manga* apa yang ingin dibaca. Baginya, membaca *manga* adalah suatu hal yang sangat dinikmati baik itu dari jenis *manga* yang serial maupun *one shot* (FR :4, :135). Dalam suatu *manga* yang berjenis serial akan menyajikan sebuah cerita yang berkelanjutan dan tercetak dalam beberapa eksemplar, yang membuat FR menginginkan untuk membaca kelanjutan cerita hingga berada diserial terakhir. Namun, hal ini tidak menutup kemungkinan juga jika FR lebih dominan membaca jenis *one shot*, yang baginya *manga* jenis ini akan menyajikan suatu cerita yang bisa didapati *endingnya* dalam satu buku tersebut tanpa menunggu menghabiskan beberapa eksemplar hanya untuk mendapati *ending* cerita.

Hal ini pula yang dinyatakan FR sebagai hal yang membuatnya malas (FR: 300), dikala dia tengah berada dalam puncak penasaran akan *ending* cerita namun ternyata cerita yang diharapkan tak kunjung berakhir. Maka solusi yang diambilnya adalah memilih membaca jenis *manga one shot*, yang dirasa akan mampu mengobati rasa penasarannya dengan satu cerita yang langsung bisa ditemukan *endingnya*. Sehingga ketika FR membeli *manga* di toko-toko buku, maka yang utama dipilih adalah yang jenis *one shot* (FR: 228c, : 105a), dengan pertimbangan juga bahwa *manga* yang serial lebih baik meminjam ditempat persewaan komik daripada harus membelinya. Dalam hal membeli *manga* ini pun, FR juga tak lepas

dari pertimbangan genre yang dia inginkan, sehingga dari beberapa koleksi *manganya* lebih didominasi oleh manga bergenre *shojo*.

## 2) Jalan Cerita

Selain jenis atau genre *manga* yang diutamakan oleh FR, ada pula jalan cerita yang disukainya, yakni sebuah cerita yang mengisahkan tentang tema-tema percintaan. Menurut FR, ia menyukai *manga* dengan tema-tema ini karena dirasa dia belum pernah mengalami masa-masa percintaan (FR: 236a), atau jika dalam bahasa anak muda yakni pacaran atau menjalin suatu hubungan dengan lawan jenis. Sehingga dari koleksi-koleksi *manganya*, cerita dengan tema cinta selalu menjadi dominasi (FR: 234). Bahkan FR sendiri mengakui bahwa dia kini cukup fanatik dengan *manga* yang bertemakan percintaan yang romantis, dalam bahasa yang dipakainya adalah cerita yang *so sweet* (FR: 242, : 243a).

Akan tetapi untuk pemilihan cerita, FR akan sangat selektif untuk memilihnya. Hal ini terlihat dari bagaimana dia menjelaskan mengenai sinopsis yang akan selalu ia baca terlebih dulu sebelum memutuskan untuk mengambilnya. Biasanya dalam *manga*, sinopsisnya akan berada pada cover belakangnya. Selain itu FR juga mempertimbangkan penyajian gambar di cover depan, jika dirasa gambarnya bagus dan menarik baginya, maka *manga* itu akan dibelinya (FR: 232a).

FR secara jujur juga mengatakan bahwa ia mengharuskan atau mewajibkan dirinya sendiri untuk tetap membaca *manga* walaupun berada dalam keadaan sibuk apapun (FR:6). Seperti halnya sebuah kebutuhan

primer dimana manusia harus selalu bernafas, maka membaca *manga* akan dijadikan sebagai salah satu prioritas utama juga untuk pemenuhan kebutuhan hiburan dalam hidupnya (FR: 129b). Bahkan jika ia akan dihadapkan pada 2 pilihan hiburan antara film keluaran terbaru yang bagus dan *manga* terbaru yang bagus juga serta mempunyai episode yang banyak, dengan penuh kepastian, FR memilih untuk membaca *manga* daripada harus menonton film (FR: 149).

### c. Reinforcement Faktor Sejenis

Adanya stimulus yang mampu mempengaruhi pola pikir dan rasa setiap individu terhadap suatu hal dikarenakan adanya sebuah faktor yang membentuknya, yakni faktor internal dan eksternal. Hal ini pun tak jauh berbeda seperti yang dialami FR, dimana saat ia mulai menyukai *manga* dan terbiasa pergi ke tempat penyewaan komik bersama kakaknya tiba-tiba harus fakum untuk meminjam *manga*, dikarenakan sang kakak harus kembali ke kota tempat kuliahnya. Berselang beberapa lama, tiba-tiba ada seorang teman yang ternyata juga gemar membaca *manga* mengajak FR untuk pergi ke tempat penyewaan komik. Tak disangka, ternyata tempat penyewaan yang dituju oleh temannya sama dengan tempat yang biasa ia tuju bersama sang kakak (FR: 36b). Hal ini yang membuat FR kembali bersemangat untuk mulai lagi membaca *manga*, serta tanpa sadar ia juga mempunyai banyak teman di sekolah yang mengikuti ekstrakurikuler Jepang. Sehingga dari teman-temannya itulah FR mulai mendapatkan berbagai hal informasi terbaru mengenai *manga* dan juga tentang kebudayaan Jepang, serta

yang tak ketinggalan juga informasi yang berkaitan dengan *manga* dan *anime*, yakni Cosplay dan festival Jepang (FR: 91).

Selain informasi mengenai Jepang, *manga* dan *anime*, FR dan teman-temannya juga kerap melakukan diskusi bersama dengan bahasan seputar *manga* dan *anime*. Sehingga tak salah jika FR benar-benar mendapatkan banyak rekomendasi mengenai *manga* yang harus segera dibaca serta *anime* yang juga harus ditontonnya (FR: 97). Hal ini yang membuat FR saat SMP dan SMA sangat aktif membaca *manga* (FR: 57a), selain itu juga setiap pulang sekolah selalu ada waktu *free* untuk pergi ke tempat penyewaan komik (FR: 254c). Saat meminjam komik, FR selalu meminjam lebih banyak sebagai persediaan ketika nanti ada waktu senggang di rumah. Menurut penuturannya, saat libur FR mampu menghabiskan 16/17 eksemplar *manga* dalam satu hari dengan durasi waktu 7 atau 8 jam dan didukung oleh keadaan rumah yang sepi ketika kedua orang tua sedang bekerja (FR: 250b, : 252).

Berdiam diri didalam rumah dan hanya berkutat pada setiap lembaran *manga* yang dibaca merupakan sebuah sarana hiburan lain yang dipilihnya daripada selain terjun dalam dunia maya di *social media* (FR: 352). FR mengaku bahwa saat ini ia dan teman-temannya sudah jarang aktif untuk berkutat di jejaring sosial. Oleh karenanya, FR lebih memilih membaca *manga* atau pergi ke toko buku dengan teman-temannya untuk membeli beberapa *manga* sebagai koleksi pribadi miliknya (FR: 228a). Bercerita mengenai koleksi *manga* yang ia punya, FR menuturkan bahwa ia membeli *manga-manga* tersebut sebagai bentuk pemenuhan atas keinginannya terhadap beberapa judul *manga* terbaru yang bukunya belum

tersaji di tempat penyewaan komik (FR: 226a). Hal ini bermula saat FR mengetahui ada judul *manga* terbaru yang baru rilis, sehingga ia pergi ke tempat penyewaan komik dan memastikan bahwa judul baru tersebut sudah dibeli atau belum oleh tempat penyewaan komik. Dari hasil analisisnya pada daftar judul-judul *manga* terbaru di tempat peminjaman, ternyata *manga* yang ia inginkan belum ada sehingga FR memutuskan untuk segera membeli sendiri *manga* tersebut di toko buku (FR:226b). Hingga akhirnya berlanjutlah ia pada pembelian *manga-manga* terbaru yang sekarang sudah menumpuk menjadi koleksi pribadinya.

Saat kuliah ini, FR mengaku bahwa ia merasa diuntungkan dengan keadaan kuliah diluar kota yang jauh dari orang tua (FR: 373a), sehingga ia merasa lebih leluasa untuk memenuhi keinginannya dengan menambah banyak koleksi *manga*. Akan tetapi pada kenyatannya, FR juga mengaku bahwa saat kuliah ini kuantitas ia meminjam *manga* lebih sedikit daripada saat masih sekolah dulu (FR: 254a). Hal ini dikarenakan kesibukan yang ada di kampus juga karena jarang keluar (FR: 254b). Dulu walaupun saat di rumah banyak kondisi yang tak mendukungnya untuk membaca *manga* (FR: 372a), FR masih mampu untuk membaca secara diam-diam dan pergi ke tempat penyewaan komik sekana hatinya saat pulang sekolah. Bahkan saat SMA yang saat itu sudah mendapatkan izin dari orang tuanya untuk mengendarai motor, FR sengaja berkeliling untuk membeli aneka makanan khas Jepang seperti yang pernah ia temukan dalam *manga* (FR: 85). Bermula dari penasaran akan makanan-makanan yang digambar dengan bentuk lucu didalam *manga* tersebut, FR pun mulai mencicipi satu persatu makanan



Jepang (FR: 83). Seperti yang ia tuturkan, bahwa makanan Jepang yang ia temui masih sebatas makanan yang terkenal di Jawa, yakni sushi, mi ramen, dan onigiri (FR: 87a). Untuk makanan yang lainnya, kini ia masih mencoba untuk mencari dan menikmatinya.

Tak hanya makanan-makanan Jepang yang ingin FR cicipi, namun kini ia mulai tergoda untuk mengoleksi aneka ragam pernak-pernik khas *manga* dan *anime*. Bahkan ia sampai mencari info melalui internet, teman serta saudara untuk mengetahui budaya Jepang dan miniatur-miniatur khas *manga* dan *anime* beserta aksesorisnya guna melengkapi kecintaannya terhadap manga (FR: 334b). Selain itu, FR juga sering melihat aneka peragaan cosplay yang digelar dalam acara festival Jepang. Sambil menunjukkan beberapa gambar hasil jepretan kamera HPnya saat mengikuti Festival Jepang, FR menjelaskan beragam pakaian khas *manga* dan *anime* dikenakan oleh para cosplayer, hal ini membuat FR juga semakin ingin untuk bisa mengenakan cosplay dari tokoh yang ia gemari. Akan tetapi, saat ini FR merasa tidak pantas untuk mengenakan cosplay, dikarenakan adanya pertimbangan tersendiri untuk tetap menjaga imagenya saat ia sudah memakai kerudung seperti ini (FR: 326c). Ia juga menuturkan bahwa seandainya ia masih belum mengenakan kerudung seperti dulu, maka saat ini ia akan berani untuk mengenakan cosplay (FR: 326b). Pada dasarnya gaya busana cosplay cewek yang lebih didominasi dengan pakaian-pakaian serba minim dan rambut yang berwarna-warni menjadi pertimbangan untuk tidak ia kenakan saat ini.



#### **d. Pandangan Pada Konten Manga dan Anime**

Sebuah cerita yang disajikan dalam *manga* dan *anime* tidak melulu hanya pada persoalan tentang kisah remaja dan kehidupan percintaannya semata, akan tetapi ada berbagai hal menarik yang bisa dipelajari dalam *manga* dan *anime* sebagai penambah wawasan penikmatnya. Seperti halnya yang disampaikan FR, bahwa dalam *manga* selalu kental dengan budaya khas Jepang yang diangkat sebagai latar belakang dalam cerita (FR: 123a). Kemudian mengangkat juga mengenai kehidupan sosial yang biasanya digambarkan tidak jauh berbeda dengan kehidupan sosial aslinya di Negara Jepang (FR: 138). Tidak hanya itu, cerita-cerita dalam *manga* dan *anime* tak lepas dari sisi imajinatif dan kreatifitas dari *mangakanya* (penulis manga) (FR: 123b), sehingga banyak ditemukan cerita-cerita dalam *manga* yang terkadang berada diluar lampauan logika manusia pada umumnya.

Dengan beragam hal unik dan menarik yang diangkat sebagai cerita didalam *manga*, maka membuat FR semakin menambah intensitasnya untuk menggali hal-hal baru dengan membaca *manga*. Bahkan kini FR seakan sudah menjadi seorang penganalisa kualitas cerita dalam *manga*. Ia mampu memilah mana cerita-cerita yang bagus dan menarik untuk dibaca. Baginya, sinopsis cerita dan ilustrasi penggambaran tokoh adalah hal yang paling utama yang harus dilihatnya (FR: 130b). Sebagaimana yang FR jelaskan, adanya kerugian dari manga bagi pembaca adalah jika ada salah satu *manga* yang memuat penggambaran tokoh dengan bagus, namun penggunaan kata-kata dan bahasa yang terlalu aneh serta jalan cerita yang mudah ditebak (FR: 294c). Sehingga hal ini akan memperburuk

kualitas dari *manga* itu sendiri. Berbeda dengan melihat kualitas *anime*, menurut FR paling tidak penontonnya haruslah melihat cuplikan *anime* itu sendiri, barulah bisa menentukan bahwa *anime* tersebut bagus atau tidak.

Perbedaan antara *manga* dan *anime* tidak hanya dirasakan pada jenis kualitas cerita saja. Bagi FR, *manga* dan *anime* yang memiliki judul yang sama dan tokoh yang sama pula kerap kali memuat alur cerita yang berbeda (FR: 133a). Biasanya *manga* dan *anime* ini berjenis serial, dengan banyak episode, yang mana setiap episodenya keluar tidak secara bersamaan (FR: 133b). Terkadang episode dari *manga* bisa keluar terlebih dulu daripada *animenya*. Hal ini yang membuat FR untuk lebih fokus pada jalan cerita dalam *manga*. Dibandingkan dengan *anime*, FR lebih mengutamakan *manga*, karena bisa menikmati berbagai kisah cerita baik dari jenis *one shot* maupun *serial*.

Selain itu FR juga mengaku pernah satu kali membaca komik non *manga* atau bukan komik yang ditulis oleh orang Jepang (FR: 113a). Yakni komik yang ditulis oleh orang barat, dengan penggambaran tokoh yang dirasa FR terlalu *alay*. Maksudnya penggambaran tokoh dari komik barat tersebut terlalu berlebihan dan dibuat-buat untuk menunjukkan ekspresi emosi dari tokohnya (FR: 117). Bentuk gambar pun juga dirasa FR seperti jaman dulu dengan ekspresi mata berkaca-kaca yang aneh (FR: 119). Sehingga hal ini membuat FR semakin tidak suka dengan komik barat dan enggan untuk membacanya lagi.

Bagi sebagian orang, mungkin menyukai sebuah cerita yang dipenuhi dengan penggambaran tokoh-tokohnya dirasa terlalu kekanak-kanakan dan tidak mempunyai banyak manfaat, apalagi jika pembacanya adalah remaja yang sudah

mulai beranjak dewasa. Pada umumnya, seseorang akan dipandang dewasa jika telah mampu mengubah cara pikir dan kebiasaannya saat anak-anak, serta meninggalkan kegemarannya terhadap hal-hal yang dimainkan oleh anak-anak. Begitu pula dengan sebuah komik, lazimnya komik digunakan para orang tua sebagai media pembelajaran yang efektif bagi anak-anak mereka untuk memahami sebuah kisah maupun pengetahuan. Namun, beda halnya jika komik dijadikan sebagai media baca yang digemari oleh para remaja hingga dewasa saat ini. Masih banyak orang yang menganggap remeh pada para pecinta *manga* dan *anime*, hal ini pula yang dirasakan FR sebagai pembaca *manga*.

Bagi FR, membaca *manga* adalah sebuah sarana pelarian dari hal-hal yang menjemukan, selain itu dengan membaca *manga* ia rasa sebagai hal yang tepat dan paling solutif daripada harus menghabiskan banyak uang untuk menghibur diri sendiri (FR: 348a, :350a). Dalam hal ini, FR menceritakan bahwa ia kini sudah bosan untuk melakukan perjalanan dan wisata kuliner sebagai hiburan (FR: 348b), selain itu media sosial seperti *facebook* dan *twitter* pun sudah hampir ditinggalkan karena kebosanan juga, ia mengaku bahwa intensitas untuk membuka media sosial saat ini jarang ia lakukan, jika tidak ada keperluan yang begitu penting selain untuk mendapatkan suatu info (FR: 350b). Akhirnya FR memilih untuk mencari sarana hiburan lain yang tak perlu banyak mengeluarkan tenaga dan biaya yakni dengan membaca *manga* (FR: 354). Apalagi jika saat berada di rumah, ia tidak diizinkan untuk keluar jauh oleh orangtuanya, sehingga membuatnya harus berdiam diri di rumah tanpa hiburan yang menyenangkan. Bahkan akhir-akhir ini FR merasa acara-acara televisi semakin kurang menarik

untuk dilihat (FR: 348c), sehingga ia menetapkan hati untuk berkutat pada lembaran-lembaran *manga* sebagai pengusir rasa bosan dan hiburan yang menyenangkan.

Walaupun sebenarnya FR menyadari bahwa untuk meminjam *manga* itu sendiri juga membutuhkan biaya, namun ia tetap melakukannya karena ia rasa pengeluaran untuk meminjam *manga* jauh lebih baik daripada pengeluaran biaya untuk melakukan perjalanan dan wisata kuliner (FR: 356c). Menurutny jika pengeluaran biaya untuk perjalanan dan meminjam *manga* sama besarnya, paling tidak saat meminjam *manga*, jumlah *manga* yang dipinjam pun sebanding dengan jumlah banyaknya biaya yang dikeluarkan. Oleh karenanya, FR lebih mengutamakan membaca *manga* daripada harus mencari hiburan yang lainnya.

Hal ini bertentangan dengan apa yang dirasakan oleh lingkungan FR, terutama oleh orang tua sebagai orang yang terdekatnya. Dari awal, FR mengaku bahwa sebenarnya ia sangat dilarang keras oleh kedua orang tuanya untuk membaca *manga*, kerap kali FR pun kena marah dari orang tuanya (FR: 340a). Hal ini dikarenakan orang tuanya menganggap membaca *manga* itu tidak ada manfaatnya, apalagi yang digemari FR adalah sebuah kisah tentang percintaan. Hal itu mendukung orang tuanya beranggapan bahwa cerita-cerita tersebut sangat tidak berpendidikan (FR: 336a, :340c). Oleh karenanya FR diharuskan untuk membaca buku bacaan yang berpendidikan dan bermanfaat menurut orang tuanya (FR: 342a). Meskipun dalam *manga* sendiri banyak hal yang bisa diambil manfaatnya, namun hal tersebut tak mampu diungkapkan FR kepada orang tuanya, ia hanya mampu membuat alasan dengan mengatakan bahwa gambar-

gambar dari *manga* bagus, meskipun alasan itu tidak pernah digubris oleh orang tuanya (FR: 346a, :346b).

Selain itu, jika orang tuanya mendapati FR tengah melihat *anime*, maka mereka selalu beranggapan bahwa cerita yang dilihat sama dan diulang-ulang (FR: 344c). Pada kenyataannya *anime-anime* yang dilihat oleh FR merupakan sebuah cerita yang berbeda dengan adegan dan tokoh yang berbeda pula. Bahkan, saat sudah tak ada lagi hiburan yang mampu menghilangkan kebosanannya, FR diminta sang ayah untuk belajar atau ikut ayahnya berkebun. Meskipun sang ibu dirasa FR lebih pengertian dengan mengizinkan untuk membaca *manga* atau melihat *anime* sekali-kali, namun pertentangan masih dilakukan oleh sang ayah kepadanya (FR: 344b). Pada dasarnya sang ibu mengerti jika FR menyukai *manga* dan *anime*, hal ini dinyatakan FR saat sang ibu berkomentar mengenai jurusan yang kini tengah ditempuhnya berhubungan dengan apa yang disukainya saat ini. “*yaudah bener Tuhan memberikan jalan, kamu ditujuin ke jurusanmu*”. Sang ibu sadar bahwa jurusan FR nantinya akan berorientasi pada pembuatan animasi-animasi tersebut (FR: 336b).

**e. Faktor Lain (Keinginan dan Harapan Pribadi, Imajinasi, Emosi dan Perasaan)**

Dengan seringnya dilarang dan dimarahi ketika membaca *manga* dan melihat *anime*, FR jadi semakin timbul perasaan heran kala melihat sang kakak pulang ke rumah dengan membawa komik, namun tidak kena marah dari kedua orang tuanya (FR: 24a). Hal ini seolah mengisyaratkan hanya ia seorang yang terkekang pada keinginannya untuk membaca *manga*. Bahkan hal ini sampai ia rasakan saat

mempunyai teman akrab. FR merasa mempunyai teman akrab itu ada enak dan tidaknya saat dihadapkan pada kondisi tertentu (FR: 57b). Seperti yang ia tuturkan bahwa enaknya punya teman akrab yang memiliki hobi dan kesenangan yang sama itu bisa satu pemikiran saat ingin keluar dan membaca *manga* bersama, akan tetapi tidak enaknya yang ia rasakan saat FR dicari oleh ibunya dengan bertanya pada temannya tersebut melalui sms, “*Kamu tau FR dimana?*” dan temannya mengatakan “*anu.. ee FR udah pulang itu, ee kayaknya lagi ngegame online disini (merujuk pada suatu tempat)*”.

Selanjutnya, FR mulai bercerita mengenai pengalamannya saat ikut Festival Jepang di Solo. Ia mengaku bahwa di FJ banyak ia temukan beraneka ragam cosplay yang diperagakan, bahkan sempat ada beberapa kostum cosplay yang ia hafal dari tokoh-tokoh yang ada di dalam *manga* walaupun lupa nama tokohnya namun tidak dengan kostumnya. Hal ini juga yang sempat membuatnya menjadi menyesal saat tidak sempat untuk mengambil foto bersama dengan cosplayernya (FR: 103, :200). Melihat dengan banyaknya cosplay di FJ tersebut, membuat FR terbersit suatu keinginan untuk ikut mengenakan cosplay juga (FR: 328b), akan tetapi ia merasa terhambat saat menyadari bahwa penampilannya kini lebih dominan dengan penampilan ala cowok dan mengakui bahwa image cowok sudah melekat pada dirinya (FR: 320a, :320b). Sehingga merasa tidak pas jika melihatnya memakai pakaian cewek yang cenderung lebih feminim. Hal ini membuatnya semakin merasa belum percaya diri jika harus mengenakan kostum cosplay walaupun dipakai hanya saat ada FJ. Menyadari bahwa ada rasa tidak percaya diri dalam dirinya, FR kini jadi ingin membeli kostum cosplay dan

dipakainya sendiri saat berada di dalam rumah (FR: 324). Dengan hebohnya FR mengatakan bahwa ia ingin mengoleksi kostum-kostum cosplay sendiri (FR: 322), bahkan saat besar nanti dan sudah memiliki penghasilan sendiri, FR ingin membeli beraneka kostum cosplay serta aksesorisnya baik itu dari *manga* maupun anime, serta yukatta yang merupakan pakaian khas budaya Jepang (FR: 328c). Dan kini ia membayangkan betapa lucunya nanti saat ia sudah mempunyai semua koleksi dari barang-barang yang diinginkannya ini, bahkan dengan pasti FR menyatakan akan mempertahankan kesukaannya ini hingga nanti (FR: 332, :334a).

Membahas mengenai suatu cerita, meskipun cerita itu fiktif namun pasti bisa mempengaruhi pembacanya untuk turut mengimajinasikan apa yang diceritakan. Dan hal ini pun terjadi pada FR selaku pembaca *manga*. FR mengakui bahwa saat *ending* cerita tidak sesuai dengan harapannya, hal ini mampu mempengaruhi suasana hatinya. Bermula dari adanya perasaan kaget saat mengetahui *ending* cerita lalu sedih saat mengetahui alur cerita berakhir tidak sesuai dengan harapan. Akan tetapi setelah dipahami dan tidak ada cara lain selain memilih untuk mengikuti *ending* cerita yang ada, maka perasaan FR pun berubah menjadi bahagia dengan mengikuti endingnya walaupun awalnya tidak sesuai dengan yang diharapkannya (FR: 284a, :284b).

Keinginan untuk terus membaca *manga* walaupun sudah selesai pada satu judul cerita dan dilanjutkan pada judul cerita lainnya merupakan pengantar bagi FR untuk terus berlanjut dalam dunia imajinasi. Hal ini diakui FR bahwa ia selalu ingin membentuk imajinasi-imajinasi dari sebuah cerita untuk bisa dibandingkan



dengan cerita-cerita yang lainnya (FR: 304). Selain berimajinasi mengikuti alur cerita, FR juga menegaskan bahwa imajinasinya juga mengikuti gambar, menurutnya agar lebih kompleks tahu dan lebih *real* dalam mengikuti penggambaran tokoh cerita, “*ooh.. bentuk e ngene*”. Sehingga tidak perlu membuat-buat lagi penggambaran tokoh dengan bentuk yang lain. Bagi FR dengan begitu, ia akan lebih mudah memahami dan mengikuti emosi tokoh yang ditunjukkan dalam gambar (FR: 155, :157a), bahkan bisa memunculkan perasaan asik dan seru dalam membayangkan ceritanya. Dengan nampak tersenyum, FR menjelaskan bahwa rasa penasaran yang menggebu itulah yang mendorongnya untuk terus melanjutkan membaca *manga* walaupun beda cerita (FR: 302a, :302d). Bahkan FR mengaku bahwa ia selalu membuat urutan *manga* yang mana dulu yang harus ia baca, hingga *manga* terakhir yang harus dibaca, sebab menurutnya adakalanya cerita-cerita yang asik itu ingin segera dituntaskan terlebih dulu (FR: 302b).

Tidak semua yang menjadi pilihan itu adalah yang terbaik, begitu juga dengan yang dialami oleh FR sebagaimana yang ia katakan bahwa ia pernah merasa salah pilih dalam hal meminjam ataupun membeli *manga* (FR: 286). Hal ini bermula saat FR membeli salah satu *manga* dengan perkiraan bahwa *manga* tersebut memiliki *ending* cerita yang bagus, akan tetapi setelah dibaca dan mengikuti alur ceritanya ternyata FR semakin dibingungkan dengan *ending* cerita yang menurutnya terlalu *ngambang*, tidak jelas antara cerita yang telah usai atau masih mempunyai kelanjutan cerita (FR: 288). Selain itu ketidak jelasan juga didapati FR saat mengetahui alur cerita seakan melompat-lompat (FR: 290).

Jadilah ia menyesal akhirnya karena telah membeli *manga* tersebut (FR: 292). Tidak beda jauh dengan yang dibelinya, saat FR meminjam *manga* di tempat penyewaan komik, penyesalan tersebut juga pernah dialaminya. Menurutny, hal ini dikarenakan kebanyakan komik selalu menampilkan ilustrasi di cover depan dengan sangat bagus, namun kandungan isi ceritanya yang jelek (FR: 294a). Walaupun ada perasaan menyesal telah meminjam *manga* tersebut, FR tetap menuntaskan ceritanya hingga akhir sebab baginya gambar yang diilustrasikan dalam *manga* tersebut sangat bagus (FR: 298). Sehingga mungkin saja FR menyangkan jika melewati penggambaran tokoh-tokohnya. Hal inilah yang membuatnya memaklumi isi cerita yang tak sepadan dengan pengilustrasian tokohnya.

Dalam jangka waktu yang lama FR meminjam *manga* di tempat penyewaan, akhirnya saat ini ia mengoleksi *manga* dari hasil yang ia beli sendiri (FR: 77a). FR pertama kali membeli *manga* saat menempuh kuliah di Kota Malang, dulu saat masih SMP dan SMA hanya mengandalkan tempat penyewaan komik sebagai sarannya untuk bisa membaca *manga* (FR: 67, 69, :71). Saat sudah mulai bosan membaca *manga* di tempat penyewaan komik, FR memutuskan untuk membawa pulang *manga* yang dipinjamnya (FR: 220b). Disinilah taktik dan strategi FR dalam menyembunyikan *manga* hasil pinjaman dari pandangan orang tuanya dimulai. FR mengatakan bahwa saat membawa pulang *manga* ke rumah maka harus pintar-pintar untuk menyembunyikan (FR: 73). Seperti yang ia ceritakan, bahwa ia menyembunyikan *manganya* dipakaian dalam lemari yang mempunyai posisi paling belakang, lalu dibawah bantal dalam sarung bantalnya, selanjutnya

dibawah kasur, tak ketinggalan pula ia letakkan *manganya* diatas lemari, kemudian ada juga yang diletakkan diantara buku-buku dalam rak di perpustakaan, bahkan FR sampai menitipkan kepada temannya “*Eh, bawain dulu ya, aku nggak berani bawa pulang*”. Selain itu, jika FR merasa dalam kondisi terdesak dan hamper ketahuan oleh orang tuanya bahwa ia sedang membaca *manga*, maka ia berusaha menyembunyikan bukti-bukti yang ada lalu mengelabui orang tuanya dengan pura-pura bersiap mandi (FR: 368c). kemudian saat akan mengembalikan atau meminjam *manga* di tempat penyewaan, FR selalu membawa tas ransel besar dengan alasan membawa laptop (FR: 372c).

Saat FR ditanya mengenai intensitas membeli *manga* saat ini, ia menjelaskan bahwa dalam kurun waktu dekat ini ia stop dulu membeli *manga*, sebab sayang akan uangnya dan masih digunakan untuk memenuhi beberapa kebutuhan pokok, terutama dalam pengerjaan tugas-tugas kuliahnya (FR: 77b, 79a), yang saat itu memang kondisi kamar FR penuh sesak dengan beberapa barang dan material seperti potongan-potongan kayu dan beberapa kilo semen putih, serta kertas gambar, cat dan peralatan tulis lainnya, yang keseluruhan ia gunakan untuk kebutuhan tugasnya dengan pengeluaran biaya yang tak bisa dibilang sedikit.

Bahkan saat di toko buku dan memilih beberapa *manga* kemudian saat semua pilihannya sudah terkumpul, FR masih melakukan pemilahan terhadap *manga-manga* tersebut, sebab ia merasa *manga* yang diambilnya terlalu banyak (FR: 142) sedangkan saat itu FR pertimbangan pada biaya yang akan ia keluarkan. FR tahu bahwa saat itu harga *manga* naik, sehingga lebih mahal dari harga biasanya, oleh karena itu FR menjaga agar tidak terlalu banyak membeli *manga*. Pada akhirnya

dari sekian banyak *manga* yang telah diambilnya, ia memilih *manga* yang paling bagus, walaupun hal itu dirasa sulit bagi FR karena ia merasa semua pilihannya sudah menjadi yang paling bagus (FR: 256b).

#### **f. Tragedi**

Setiap individu pastilah mempunyai sebuah kejadian dalam dirinya baik itu yang sudah terlupakan maupun yang masih terngiang jelas dalam ingatan. Begitu pula yang dialami oleh FR selaku pembaca *manga* yang terbilang aktif. Ia merasa ada banyak pengalaman dengan kebiasaannya membaca *manga* yang kini ia anggap sebagai sebuah tragedi. FR menuturkan bahwa tragedi yang ia alami adalah saat mengikuti Ujian Nasional (FR: 24b, 28), tragedi tersebut juga tak lepas dari ia membaca *manga* (FR: 30). Bahkan saat mengikuti sebuah les mata pelajaran pun juga menyempatkan diri membaca *manga* yang menyebabkan FR jarang masuk les namun izinnnya les (FR: 41), atau saat mengikuti les datangnya selalu telat, dan di kelas tetap sibuk membaca komik (FR: 43a, :43b). Bahkan sampai pada saat ada pertemuan orang tua dari siswa, pihak dari lembaga les tadi melaporkan kegiatan FR selama di kelas kepada orang tuanya, “*ini lho pak anak kayak anak anda itu lho dikelas itu baca komik terus*” padahal menurut FR, *manga* yang dibacanya telah ia sembunyikan, namun tetap dilaporkan (FR: 45).

Saat FR melakukan perhitungan pada pengeluaran uang, ia mengakui bahwa dalam hal mengeluarkan uang lebih banyak pada game online, yang menurutnya uang tersebut digunakan untuk membeli voucher agar bisa bermain game. Sedangkan dalam hal membaca *manga*, FR mengaku bahwa yang banyak tersita itu waktunya (FR: 61) dengan menghabiskan waktu berjam-jam untuk berkutat

dalam dunia *manga*. Bahkan secara jujur FR menceritakan bagaimana ia membolos les. Hal itu bermula saat FR menyempatkan waktu senggangnya sebelum masuk les untuk pergi ke tempat penyewaan komik, disanalah ia mulai membaca *manga* hingga selesai pada satu judul cerita, saat melihat jam ia merasa waktunya masuk les masih kurang 8 menit. Maka berlanjutlah ia membaca *manga* dengan mengganti judul cerita yang lainnya. Karena terlalu tenggelam dalam cerita *manga*, maka saat tersadar dan tahu bahwa waktunya masuk les sudah lewat, FR memutuskan untuk tidak masuk sekalian dan kembali melanjutkan membaca *manga* lagi (FR: 64b).

Dilain cerita, FR mengaku bahwa saat pergi ke sekolah, buku mata pelajaran yang harus dibawa terlalu banyak, bahkan jika ia perhitungkan hampir keseluruhan buku harus dibawa. Namun saat FR sangat menyukai *manga*, ia lebih mengutamakan membawa *manga* ke sekolah daripada buku pelajarannya. Sehingga saat ke sekolah, buku yang ia bawa hanya buku catatan, dan yang lainnya ia isi dengan beberapa *manga* yang akan ia baca di sekolah (FR: 306d, : 308a). FR pun bahkan mengakui jika ia memang agak bandel, waktu pelajaran di kelas ia sengaja membaca *manga* (FR: 308c) yang waktu itu memang tidak ketahuan oleh gurunya, namun selanjutnya ia mengakui sendiri, dikarenakan saat itu sedang dalam ujian harian (FR: 310a). Dilain waktu, saat mengikuti pelajaran berbahasa, FR mengaku bahwa ia juga membaca *manga*, karena ini gurunya berbeda, jadilah ia dihamperi dibangkunya. Lalu ditanya oleh sang guru apa yang tengah FR lakukan disela-sela pelajaran yang sedang dijelaskan. FR pun tidak mengaku bahwa sedang membaca *manga*, yang pada saat itu *manga* yang ia baca

telah ia sembunyikan dalam lacinya. Sesaat kemudian sang guru mulai menggeledah lacinya, namun FR dengan senyuman yang mulai melebar menjelaskan bahwa kala itu ia masih mampu mengamankan *manganya* disisi lain dalam laci, dan berhasil mengelak dari gurunya (FR: 314c). Selang beberapa menit setelah ditegur oleh gurunya dan mendapat komentar dari temannya, FR tetap melanjutkan lagi membaca *manga* (FR: 312).

Bahkan kejadian yang berkaitan dengan *manga* tak hanya FR alami dengan gurunya, namun juga pernah dengan temannya. FR mengaku pernah merusak pikiran temannya tersebut (FR: 260b). Hal itu bermula saat FR yang meminjam beberapa *manga* yang cerita didalamnya ada adengan “nggak pantas” yang lebih cenderung pada hubungan intim, dan tidak seharusnya dibaca oleh anak seusianya dulu. Kemudian seorang teman yang menurut FR sangat polos, pendiam, dan pintar tiba-tiba penasaran dengan *manga* yang dibawa FR, saat temannya ingin meminjam, FR menolak untuk meminjamkan dengan alasan tidak boleh membaca *manga* yang itu, lain kali akan ia bawa *manga* yang lainnya. Kemudian saat FR pergi ke kantin, temannya tersebut diam-diam menghampiri laci FR dan meminjam *manga* tersebut lalu dibacanya. Setelah kejadian itu, temannya tersebut seolah jadi kecanduan membaca *manga* dengan isi cerita yang ada adengan “begitu” nya, bahkan berlanjut hingga sekarang (FR: 264b).

Dari sekian banyak tragedi yang FR alami, hal tersebut tidak membuatnya jera untuk tetap membaca *manga*, FR mengaku ia jera hanya satu kali saat dihampiri orang tuanya di tempat penyewaan komik (FR: 53a). Tragedi tersebut bermula saat ia membaca *manga* malam hari di tempat penyewaan komik, saking

asiknya membaca *manga* FR pun tak menyadari bahwa ibunya telah berada didepan pintu toko. Hal yang pertama dirasakan FR adalah merasa ada hawa dingin yang tiba-tiba menyerangnya, saat mendongakkan kepala, ternyata yang dilihatnya adalah sang ibu yang sudah berdiri di depan pintu dan tengah berbicara dengan pemilik penyewaan komik. Kontan FR pun segera melarikan diri, ia mengaku saat kabur itu bahkan belum sempat membayar biaya sewa *manga* yang ia baca tadi (FR: 53b). Jadilah setelah tragedi tersebut, dalam jangka waktu agak lama FR belum berani kembali ke tempat penyewaan komik tersebut. Namun FR menegaskan bahwa ia tidak akan pernah jera untuk tetap membaca *manga* walaupun pernah mengalami tragedi (FR: 34). Bahkan setelah dimarahi oleh orang tuanya pun juga tak mampu membuatnya jera, namun hanya mengurangi intensitas membaca *manga* ketika nanti ia rasa sudah tidak terlalu diawasi, ia akan mulai rutin membaca *manga* lagi (FR: 51).

#### **g. Pengaruh**

Sudah menjadi rahasia umum bahwa sebuah buku bisa mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembacanya, apalagi jika dalam buku-buku tersebut menceritakan kehidupan tokoh-tokoh yang bisa dijadikan bahan rujukan pada diri pembacanya. Hal ini juga berlaku pada *manga* yang kerap memuat sebuah cerita kehidupan tokohnya disertai pengilustrasian gambar. Sehingga FR pun juga meyakini bahwa *manga* kini mempunyai pengaruh yang besar terhadap dirinya. Seperti yang FR sampaikan bahwa gambar-gambar didalam *manga* yang sering menampilkan emosi-emosi dari tokoh cerita kerap kali membuatnya seolah



berkaca pada diri sendiri sehingga lebih tahu ekspresi dirinya ketika sedang dalam emosi yang sama (FR: 157b).

FR mengakui pengaruh *manga* terhadap perasaannya kini jadi menginginkan untuk mempunyai pacar seperti tokoh dalam *manga* tersebut (FR: 268). Hal itu dikarenakan saat membaca *manga* yang ceritanya didominasi oleh tema-tema percintaan, membuat FR jadi lebih mengerti terhadap bagaimana sikap cowok yang sedang tertarik dengan cewek (FR: 236c). Sehingga FR merasa bisa mempelajari banyak hal mengenai cowok dari *manga* tersebut (FR: 238a), yang berguna bagi dirinya agar bisa menjaga untuk tidak bersikap berlebihan dengan cowok-cowok disekitarnya.

Selanjutnya hal yang didapat juga selama membaca *manga* selain perasaan adalah pengetahuan. Menurut FR pengetahuan dan wawasannya semakin bertambah, seperti halnya lebih mengetahui tentang budaya jepang, lalu jika ada tema tentang masakan jadi lebih tahu cara-cara untuk memasak (FR: 260a). Selain itu, FR juga mengakui bahwa dengan membaca *manga*, ia bisa lebih akrab dalam menjalin hubungan persahabatan dengan sesama perempuan. Yang pada awalnya FR selalu lebih akrab dengan laki-laki dan sebagian besar teman bermainnya adalah cowok. Dan *manga* bisa mengantarkannya untuk bisa memiliki pemikiran dan bahasan yang sama dengan teman-teman perempuannya hingga terjalin akrab dan terikat sebagai sahabat. (FR: 306b, : FR: 306c). Bahkan pengaruh yang paling terlihat menurut FR adalah lebih tahu strategi aman menyimpan *manga* dari orang tua (FR: 308b). Akan tetapi dilain sisi pengaruh *manga* masih belum mampu

mengubah gaya berpenampilan FR, yang penampilannya masih normal dan tetap casual seperti saat sebelum mengenal *manga* (FR: 326a).

Tidak hanya pengaruh, FR juga mengaku bahwa ia sempat merasakan efek juga saat terlalu asik membaca *manga* (FR: 358). Seperti halnya yang ia tuturkan bahwa saat sudah terlalu fokus membaca *manga* bisa lupa untuk makan, karena males makan itulah yang membuat FR menyadari bahwa tubuhnya semakin letek dan kurusan. Selain itu uang yang dirasanya gampang habis, bahkan banyak lupa akan waktu juga (FR: 378a). Sebab menurut FR saat sudah membaca *manga* tidak mau berhenti walaupun hanya jeda sejenak, seolah waktu yang dipunya hanya tercurah untuk membaca komik semata (FR: 64a, :360). Beda halnya dengan dulu saat masih jadi anak sekolahan yang selalu ada kantin disaat kelaparan, saat ini FR mengaku untuk mengalihkan rasa laparnya, ia sengaja mencurahkan fokusnya pada laptop untuk melihat anime ataupun dengan membaca *manga* (FR: 376b). Dengan begitu ia akan sepenuhnya merasa hidup dalam imajinasi (FR: 362a). Saat terlalu tenggelam dalam imajinasi, FR mengaku ada perasaan seolah overdosis, yang mana ia mencontohkan layaknya seorang yang minum obat dan ketagihan karena menikmati rasanya yang enak (FR: 362b). Situasi tersebut FR sadari bahwa sebenarnya tidak baik, namun seolah tanpa daya untuk menolaknya, FR memang menyukai keadaan tersebut (FR: 364).

## **2. Deskripsi Faktual Subjek II**

### **a. Ketertarikan atas Stimulus Awal**

Saat masih duduk dibangku SD (RA: 2), RA mengaku sudah mengenal anime, hal ini bermula dari kakaknya yang sedang melihat anime di televisi, kemudian ia ikut melihat, akhirnya RA mulai suka dengan anime (RA: 30). Akhirnya berlanjut hingga dewasa ini. Sedangkan untuk *manganya*, RA menjelaskan bahwa mengenal *manga* dari temannya. Hal itu RA ketahui saat ia menyukai anime Naruto dan ternyata teman disekolahnya ada yang sama-sama menyukai anime Naruto juga, bahkan temannya tersebut banyak mengoleksi *manga-manga* Naruto. Dari situlah RA mulai membaca *manga*.

### **b. Perolehan Kepuasan dan Kesenangan**

Banyaknya judul anime yang kini dikoleksi merupakan hasil dari usaha RA untuk aktif download anime-anime tersebut. Menurutnya, ketika mendownload anime, hal yang utama dilihatnya dulu adalah genrenya (RA: 122b). RA mengaku bahwa genre yang paling ia sukai adalah komedi dan *romance* (RA: 124a). Dan anime yang kini banyak dikoleksinya dominan bergenre *romance* (RA: 126a). Akan tetapi tidak menutup kemungkinan RA untuk menyukai genre yang lainnya, seperti halnya yang ia tuturkan bahwa ia juga menyukai *Mecha* dan *Sci-fi*, yang mana *Mecha* merupakan *manga* ataupun anime dengan menampilkan karakter tokoh robot, sedangkan *Sci-fi* atau *Science Fiction* yang memuat tentang banyak ilmu pengetahuan (RA: 126b).

Saat ditanya hal apa yang disukai dari anime, secara jujur RA menjelaskan bahwa yang ia sukai adalah anime yang memiliki alur cerita yang asik, dengan

banyak pelajaran yang bisa ia ambil dan pelajari dari anime tersebut, juga yang memiliki tokoh cerita cewek-cewek. (RA: 26a, :66, :130a). Selain itu selama anime yang memiliki alur cerita yang asik, apapun tema latar belakang dari ceritanya tetap bisa membuat RA untuk menyukainya, walaupun ia dominan menyukai latar belakang sekolahan, namun tidak menutup kemungkinan untuk latar belakang yang lainnya. Bahkan RA juga mencontohkan anime favoritnya, yakni *Naruto* yang tidak memiliki tema latar belakang tentang sekolahan, namun RA sangat menyukainya bahkan mengoleksi animenya dengan beratus-ratus episode tersebut (RA: 156). Apalagi ditambah dengan keinginannya untuk mengumpulkan *manga* *Naruto* dari episode pertama, yang bahkan *manganya* pun kini sudah sampai pada episode ke 533 (RA: 158).

### c. Reinforcement Faktor Sejenis

Berkaitan dengan adanya faktor internal dan eksternal yang dapat membentuk sebuah stimulus yang mampu mempengaruhi pola pikir serta rasa dari masing-masing individu, maka hal ini juga berlaku bagi RA sebagai penggemar anime. Bermula dari modal perkenalannya dengan anime sewaktu masih duduk dibangku SD, RA semakin menyukai anime dan menurut penuturannya, ia mulai mengoleksi anime semenjak duduk di kelas 2 SMA (RA: 10) yang mungkin saja saat itu akses internet sudah sangatlah mudah. Tak hanya itu, RA juga menjelaskan bahwa ia mulai membaca *manga* dua tahun lebih awal dari mengoleksi anime, yakni saat kelas 3 SMP (RA: 18). Bermula dari teman sekolahnya yang membawa *manga* ke sekolah, kemudian RA mulai ikut membaca, karena tertarik dan mulai suka, akhirnya dihari-hari selanjutnya teman

RA tersebut membawakan *manga* lebih banyak lagi ke sekolah dan dipinjamkan kepada RA (RA: 32b). Hingga akhirnya RA tidak pernah mengoleksi *manga* sendiri (RA: 18a), karena mengandalkan pinjaman dari temannya tersebut. Bahkan saat ini pun ketika RA ingin membaca *manga*, ia lebih memilih membaca *manga* secara *online*, tidak membaca *hardfile*nya lagi.

Bahkan kini saat RA sudah mulai duduk dibangku kuliah pun, lingkungan dikampusnya semakin mendukung kesukaan RA. Teman-temannya juga penggemar anime, bahkan saking *freak*nya ada yang sampai rela menghabiskan harddisk 1 tera dengan diisi oleh anime semua (RA: 52, :58). RA menegaskan bahwa karena banyaknya teman-teman yang menyukai anime dan *manga* bahkan ia pun sampai bisa berbagi anime dengan temannya, seperti halnya saat ia tengah melihat anime, dan teman-temannya ikut melihat akhirnya saling suka dengan anime tersebut (RA: 60). Bahkan saat berkumpul dengan temannya pun yang dibicarakan juga tak lepas dari anime (RA: 92a). Apalagi saat ada salah satu temannya yang menemukan anime baru dan seru, sedangkan yang lain belum download, akhirnya mereka saling janjian untuk bertemu kemudian meminta anime (RA: 92b, :94). Dengan banyaknya teman yang sudah aktif untuk mencari anime dan mengoleksinya dari edisi lama hingga terbaru, RA mengaku tak perlu mengikuti komunitas pecinta Jepang lagi (RA: 118).

Karena kecintaannya terhadap anime, RA mengaku sewaktu SMP dulu ada keinginan menggambar ala *manga* (RA: 170a), namun karena tidak bisa dan tidak tahu caranya, akhirnya seorang teman mengajarnya teknik menggambar wajah (RA:170b,:170c). Dan karena didukung latar belakang keluarga temannya tersebut

yang bekerja dibidang animasi dan game, akhirnya kini RA diajari temannya tentang cara pembuatan animasi, serta menunjukkan *software* yang bagus digunakan dan berbagai kegunaan *software* lainnya dalam anime (RA: 175b, :175c).

Melihat anime digunakan sebagai media hiburan juga secara tidak langsung ada dukungan dari lingkungan keluarga, yang mana dalam keluarganya diterapkan bahwa untuk menjernihkan pikiran dari penatnya kerja dengan istirahat dan menghibur diri (RA: 184b).

*“..lapo ndelok TV iku digawe njernihno pikiran duduk nambah2i masalah sing maeng mari kesel sak iki kuh istirahat, istirahat iku lapo? Yo ngehibur diri..”*

Apalagi, RA mengaku bahwa dari dulu keluarganya tidak pernah mengajari untuk suka bepergian jika tidak ada kepentingan. Menurutny, dengan terlalu sering bepergian ibunya khawatir jikalau saja terjadi kecelakaan. Bukan hanya itu, dengan bepergian memungkinkan untuk terlalu sering menghabiskan uang, sehingga bagi keluarganya akan lebih baik jika tinggal dan mencari hiburan dirumah (RA: 196b).

Penghantar RA untuk tetap bisa menikmati anime dahulu kala hanya melalui TV (RA: 12), yang mana pada saat itu TV sedang maraknya mempertontonkan anime-anime yang bisa dijadikan hiburan untuk anak-anak. Beda halnya dengan sekarang yang sudah serba canggih serta akses internet yang begitu luar biasa cepatnya hingga mempermudah untuk mengakses apapun bahkan informasi yang berada dibelahan bumi lainnya sekalipun. Akhirnya mau tak mau seiring cepatnya laju perkembangan elektronik, TV pun menjadi media yang

seolah tergerus oleh zaman, yang mana tayangan-tayangan hiburan ala anak-anak pun juga semakin sulit ditemukan. Hal ini yang juga menyebabkan RA memilih untuk mengikuti perkembangan anime dengan melalui akses internet. Menurut penuturannya RA mengikuti anime dimulai saat kelas 3 SMA, bahkan itupun yang didownload hanya sebatas anime Naruto saja (RA: 50a, 50b). Apalagi RA mengakui bahwa kini ia juga mempunyai web langganan untuk mengupdate seputar anime-anime keluaran terbaru (RA: 206a).

Hal itu didukung pula oleh adanya sarana yang nantinya bisa menyalurkan hobi berkaitan dengan anime (RA: 178), yang mana RA saat ini sedang menempuh kuliah di jurusan Teknik Informatika, dan menurutnya di semester depan nanti, ia akan mendapatkan materi kuliah mengenai pembuatan animasi (RA: 64), sehingga RA kini merasa semakin terdukung dengan hobinya melihat anime.

#### **d. Pandangan Pada Konten *Manga* dan *Anime***

Disaat membaca *manga* dan melihat anime dijadikan sebagai sarana pemenuh kebutuhan akan hiburan seseorang, maka RA mengutarakan bahwa untuk memenuhi kebutuhan akan hiburan pada dirinya, ia tidak membatasi pada ruang maupun waktu (RA: 168a). *Manga* dan anime merupakan media hiburan yang dijadikan sebuah kombinasi oleh RA. Walaupun menurutnya *manga* dan anime itu berbeda, namun keduanya bisa saling mengisi dan melengkapi (RA: 164). Hal ini RA ungkapkan saat mendapati banyak perbedaan cerita antara *manga* dan anime, dimana cerita dalam *manga* biasanya sudah terlampaui lebih dulu berlangsungnya jalan cerita, sedangkan dalam anime ceritanya dipersingkat dan



tidak lebih panjang dibandingkan alur cerita didalam *manga* (RA: 166a). Sehingga saat RA merasa tidak puas akan cerita yang melompat-lompat didalam anime, ia akan membaca *manga* yang memiliki cerita lebih rinci dan mendetail (RA: 166b). Oleh karena itu, RA membaca *manga* sebagai bentuk pelengkap untuk memenuhi rasa penasaran yang disisakan dari cerita dalam anime. Baginya *manga* adalah sebuah solusi untuk dapat memahami sepenuhnya alur cerita.

Jenis *manga* yang dibaca pun juga bukan berbentuk buku yang biasanya tersedia di toko-toko buku atau tempat peminjaman komik, *manga* yang dibaca RA merupakan *manga* yang tersedia dalam bentuk *online* atau *softfile*. Hal ini dikarenakan *manga* adalah sebagai sarana pelengkap dan tidak untuk dikoleksi secara keseluruhan seperti halnya anime. adapun yang dikoleksi RA hanya sebatas pada judul-judul tertentu yang sekiranya ia anggap *manga* itu berharga (RA: 160a). Sisanya, *manga-manga* yang ia perlukan dibaca secara online dan tidak dikoleksi. Menurut RA yang biasanya antara *manga* dan anime mempunyai banyak perbedaan alur cerita dan jadwal tayang, namun tidak untuk serial Detective Conan. Menurutnya, serial anime dan *manga* DC ini episode yang keluar hampir bersamaan, juga jalan cerita didalam *manga* dan animenya sama persis (RA: 168c). Sehingga RA juga lebih intensif mendownload anime DC daripada *manganya*.

Membahas mengenai anime yang didownload, RA mengaku selalu mengikuti perkembangan judul-judul terbaru, dan sebisa mungkin ia download semua (RA: 214c). Namun untuk mengetahui bahwa anime yang dipilihnya itu bagus atau tidak jalan ceritanya, maka ia melihat anime tersebut bergenre apa kemudian

melihat cuplikan ceritanya. Saat mengetahui isi cerita dalam anime bagus, maka RA memutuskan untuk mendownload keseluruhan episodenya, baru kemudian mencari *manga* yang berjudul sama sebagai pelengkap cerita (RA: 214d).

Saat RA menjelaskan standart anime yang ia sukai, tak ketinggalan juga ternyata ada hal-hal yang tak ia sukai juga dalam anime. Seperti yang ia tuturkan bahwa ia tidak menyukai jalan cerita yang terlalu berbelit-belit (RA: 214b), selain itu RA juga mengungkapkan bahwa saat melihat anime, ia tidak menyukai jika tokoh utama dalam cerita tersebut hanya didominasi oleh cowok. Hal ini ia akui karena saat melihat tokoh utama didominasi oleh cowok-cowok, ia merasa “*yo’opo ngunu*” seolah ada perasaan tidak nyaman dan kurang menarik bagi RA, sehingga *sense* yang ia dapat berkurang. Kemudian RA menjelaskan jika hal ini mungkin dikarenakan ada perbedaan gender antara ia sebagai penonton dengan tokoh pemainnya (RA: 132b). Bahkan saat RA diminta untuk menjelaskan alasan ia tidak menyukai film-film yang diperankan oleh manusia, RA menuturkan bahwa film dengan tokoh manusia asli kebanyakan memiliki alur cerita yang berbelit-belit dan terlalu banyak konfliknya (RA: 180a), sehingga ia berusaha untuk menghindari film-film berkonflik. Jika dibandingkan dengan film-film tersebut, anime juga memiliki alur cerita konflik namun intensitasnya jauh lebih ringan dan sebentar (RA: 182b). Namun RA menambahi bahwa ia juga tidak menyukai baik itu film maupun anime yang memiliki adegan cerita sadis (RA: 186b), seperti pembunuhan. Baginya film maupun anime yang memiliki banyak masalah, seolah akan menambah beban masalah dan pikiran bagi RA sehingga ia

tidak menyukainya. Yang ia butuhkan adalah film-film yang mampu memberikan energi semangat yang bisa diaplikasikan dalam kehidupan nyata (RA: 186c).

Saat media hiburan telah berkembang menjadi sebuah fasilitas dan sarana pemenuhan kebutuhan manusia, maka tak heran bila kini para pengelola industri hiburan tengah bersaing ketat untuk memberikan pelayanan pada konsumennya. Tak hanya melalui gadget yang selalu lebih canggih tiap tahunnya, atau media elektronik yang setiap harinya menyuguhkan berbagai hiburan, anime dan *manga* pun juga tak ketinggalan untuk memberikan cerita-cerita baru yang lebih menarik bagi para penggemarnya. Hal ini pun berlaku pada RA yang aktif untuk mengikuti perkembangan anime, yang menurutnya anime dan *manga* itu kini tak lagi hanya menjadi sebuah media hiburan dan pengisi waktu luang, namun anime dan *manga* itu bisa menjadi sebuah solusi masalah bagi dirinya.

Seperti halnya yang RA tuturkan, bahwa saat ia mengalami suatu masalah, dan kemudian ia melihat anime, ia merasa seolah-olah masalah itu hilang dengan sendirinya (RA: 82b), hal itu yang menurutnya bisa menjadikan sebuah pengalihan masalah. Karena RA melihat anime itu bertujuan sebagai hiburan yang tidak ingin semakin memperumit masalah dengan pikiran yang semakin pusing serta adanya amarah (RA: 184a), maka dengan melihat film-film yang menghibur itu akan mampu meredakan segala beban batin yang dibawanya.

Apalagi anime kini seolah-olah selalu setia menemani di setiap harinya, RA menjelaskan bahwa saat kuliah ini ia lebih memiliki waktu senggang daripada saat masih duduk dibangku SMA (RA: 192). Dengan jadwal kuliah yang tidak terlalu padat, jadwal ekstrakurikuler pun juga tidak dilakukan setiap hari, maka waktu-

waktu lainnya yang tidak ada kesibukan ia gunakan untuk melihat anime. bahkan saat ditanya alasan untuk menghabiskan waktu hanya berkulat pada *manga* dan anime, RA menjelaskan bahwa ia bukan tipe orang yang suka keluyuran atau main-main keluar jika tidak benar-benar ada suatu keperluan yang penting (RA: 196a). Apalagi saat kuliah ini, RA difasilitasi sepeda motor oleh orang tuanya, namun juga disertai pesan bahwa tidak boleh keseringan keluar jika tanpa tujuan, “*sekali-kali boleh, tapi bukan berkali-kali*” (RA: 196c). Jadi menurut RA daripada menanggur di kamar kos tanpa melakukan apapun, jadilah anime dan *manga* yang menjadi teman setianya dikala senggang.

Bahkan bagi orang tuanya, anime dan *manga* menjadi sarana hiburan yang lebih baik daripada keseringan keluyuran tanpa tujuan yang jelas. RA mengakui bahwa orang tuanya tidak pernah memarahinya jika ia melihat anime (RA: 20), namun terkadang hanya menasehatinya untuk tidak terlalu keseringan buka laptop (RA: 22). Bahkan tak hanya orang tuanya, dosen mata kuliah dikampusnya pun juga ikut memberi nasehat. Mungkin karena sang dosen juga sering melihat mahasiswanya yang hobi mengoleksi anime dan *manga* atau bahkan juga pernah melihat ada yang sampai *freak* dengan anime, maka RA diberi nasehat agar tidak terlalu fanatik baik dengan anime ataupun *manga* (RA: 76a). Sebab menurut sang dosen, orang yang terlalu fanatic dengan anime dan *manga* bisa membuat individu tersebut mempunyai khayalan yang terlampaui tinggi, sampai-sampai ia lupa pada realitas dalam kehidupan nyata. Yang lebih parah, individu tersebut akan kehilangan lingkungan sosialnya karena terlalu sibuk hidup dalam dunia khayalannya sendiri (RA: 76b).

Dilain sisi RA yang mengaku tidak terlalu fanatik dengan anime atau *manga* namun hanya digunakan sebagai media hiburan, ia juga tetap menjalin komunikasi dengan teman-temannya. Walaupun sebagian besar teman-teman di kampusnya juga mempunyai hobi yang sama dengan dirinya, yaitu mengoleksi anime, namun hal tersebut tidak menutup kemungkinan juga bagi RA untuk bersosialisasi dengan teman-teman yang lain yang tidak suka anime. Hal ini terbukti saat ia mengikuti ekstrakurikuler yang lain diluar jurusannya (RA: 104).

**e. Faktor Lain (Keinginan dan Harapan Pribadi, Imajinasi, Emosi dan Perasaan)**

Benar adanya bahwa semakin sering intensitas membaca *manga* ataupun melihat anime dilakukan, maka akan mempengaruhi imajinasi, keinginan dan harapan, yang terkadang berada diluar jangkauan nalar, bahkan mungkin saja menjadi hal-hal yang tak pernah terpikirkan oleh orang lain. Begitu pula dengan yang dialami oleh RA, disaat kebanyakan temannya yang berhobi sama mulai menyukai pernak-pernik ala anime dan *manga*, atau bahkan mengoleksi benda-benda yang dikenakan oleh tokoh idolanya yang kemudian mengikuti acara cosplay diberbagai festival, maka beda halnya dengan RA yang memilih untuk tidak mengikuti hal-hal seperti itu (RA: 54a). Ia mengaku bahwa lebih ingin pergi ke Jepang untuk bertemu langsung oleh pengarang *manga* dan pembuat animenya (RA: 54b). Seperti yang RA contohkan, paling tidak bertemu langsung dengan pengarangnya *manga* dan anime Naruto yakni Mashashi Kishimoto dan juga pengarangnya Detective Conan, yakni Aoyama Goshō.

Tak hanya ingin bertemu oleh pengarang dan pembuat *manga* anime saja, RA mengaku saat ke Jepang, ia benar-benar ingin belajar tentang bagaimana caranya untuk membuat robot. Dan ketika nanti sudah pulang ke tanah air, RA bisa membuat robot untuk membantu kerja orang tuanya (RA: 142b), dimana ada sebuah toko milik keluarganya yang setiap harinya harus dijaga, sehingga saat bisa membuat robot, paling tidak RA ingin robot yang bisa menjaga toko dan melayani pembeli, sehingga mampu meringankan beban kerja orang tuanya. Selain itu, karena sering juga melihat anime yang bergenre *Mecha* dengan menampilkan karakter tokohnya berupa robot, sehingga menginginkan juga untuk memiliki robot yang bisa bertarung di dunia nyata, bahkan yang bisa menari bersamanya juga (RA: 148b, :148c).

Namun keinginan dalam jangka waktu dekat ini RA mengaku ingin menggambar juga ala tokoh *manga*, namun karena ia merasa tidak mampu untuk menggambar secara otodidak, maka ia berharap ada yang mengajari dan mencontohkan cara penggambaran *manga* (RA: 172a). Pernah suatu kali, ia mencoba meniru gambar yang dilihatnya diinternet, namun apa daya, semua usaha ternyata sia-sia. Lalu kemudian ia melihat salah seorang temannya, yang menurut RA teman tersebut juga sama-sama nihil dalam kemampuan menggambar, namun pandai dalam menggambar tokoh dalam *manga* dan ia melihat gambaran-gambarannya juga cukup bagus (RA: 172b). Hal ini lah yang membuat RA juga semakin termotivasi untuk ingin ikut menggambar juga (RA: 174). Merasa ada yang memiliki kesamaan dalam keterbatasan menggambar, maka paling tidak ada satu hal yang bisa dimaksimalkan dari hasil gambar dengan kemampuannya yang

minim. Apalagi nantinya ia akan mendapatkan materi kuliah seputar pembuatan animasi. Sehingga RA semakin terpacu untuk lebih mengasah kemampuan menggambaranya (RA: 175a).

Membahas mengenai alur cerita anime, RA mengaku pernah sesekali ia dibuat sebel dengan anime yang tengah ditontonnya. Hal ini terjadi saat ada anime yang tengah ditontonnya, dan meyakini bahwa anime tersebut masih memiliki episode dan alur cerita yang panjang, namun tiba-tiba berakhir begitu saja saat masih berada dipertengahan alur cerita dan tidak dilanjutkan hingga bagaimana ending ceritanya, padahal saat RA membaca versi *manganya*, alur cerita yang ada masihlah panjang (RA: 210, :212).

Selanjutnya berkenaan dengan tokoh dalam anime, ada sebuah anime yang tokoh didalamnya mempunyai pengaruh yang besar terhadap diri RA. Secara jujur RA mengatakan bahwa ia merasa memiliki ada beberapa kemiripan dengan salah satu tokoh cowok dalam anime tersebut (RA: 136c). Dalam hal ini kemiripannya yang ia rasa adalah bagaimana dirinya dan diri si tokoh tersebut dipandang oleh lingkungan sekitarnya. Selanjutnya RA menceritakan bagaimana si tokoh cowok itu berperan sebagai cowok yang berambut panjang, sehingga lingkungannya sering mengira cowok tersebut adalah cewek. Sedangkan RA sendiri adalah seorang cewek yang sering dikira cowok oleh lingkungannya, hal ini disebabkan oleh penampilan RA yang cenderung maskulin dan casual, seperti tidak ada sisi kefeminimannya. Selain itu si tokoh cowok berperan sebagai programmer juga, sedangkan RA sendiri kini sedang menempuh kuliah di jurusan TI dengan banyak spesifikasi a.l: *web desainer*, *animator*, dan *programmer*. Setelah melihat anime



tersebut jadi ingin menjadi *programmer* (RA: 136d). Bahkan kini ia meyakini bahwa pilihannya sampai bisa masuk di jurusan TI ini juga hasil dari pengaruh anime tersebut yang telah dilihatnya, dan mungkin karena terobsesinya untuk mengikuti jejak si tokoh untuk menjadi programmer akhirnya langkah awalnya kini berhasil ia tempuh.

Bahkan RA sempat memprosentasekan pengaruh si tokoh dalam anime tersebut dalam jalan hidup yang kini tengah dilaluinya. Yakni sebagai alasan pendukung masuk di jurusan TI adalah 50% alasan masuk TI karena dipengaruhi oleh tokoh anime tersebut, sedangkan 30% alasan masuk TI karena suka komputer dan sisanya yang 20% masuk TI karena tidak suka dengan jurusan lainnya (RA:138, :140a, :140b). Bahkan RA juga mengaku sebelumnya sempat untuk memilih jurusan kedokteran dengan pertimbangan saat masuk kedokteran, masa depan lebih terjamin (RA: 140c), namun karena kehendak hati lebih dominan pada jurusan TI, akhirnya sekarang RA menjalani kuliah di jurusan TI dengan segudang impian yang ingin segera ia wujudkan. Bahkan RA juga berharap kelak apa yang ia cita-citakan baik itu dari sifat maupun untuk bisa menjadi programmer seperti halnya si tokoh anime tersebut bisa ia capai (RA: 148a). Setelah sekarang satu langkah dari harapannya untuk masuk di jurusan TI tercapai, RA merasa setelah melihat anime jika ada sesuatu hal yang mustahil itu seperti tidak mustahil. Bahkan ia memotivasi dirinya sendiri “Sesuatu itu tidak ada yang mustahil didunia ini” (RA: 148d, :148e).

Disaat ada genre *manga* dan anime yang disukai, RA juga menjelaskan ada beberapa genre yang kerap ia hindari. Yakni genre *Ecchi* dan *Hentai* (RA: 122a).

*Ecchi* merupakan genre yang menunjukkan sedikit konten vulgar. *Ecchi* memiliki konten yang bisa diartikan porno, tetapi mempunyai batas tertentu, karena untuk istilah yang satu ini adegan pornografinya terbilang “ringan”. bisa diartikan “porno” sampai batas tertentu. Biasanya digunakan untuk menggambarkan adegan pornografi “ringan”. Sedangkan *Hentai* kategorinya berada ditingkat lebih atas dari *Ecchi* yang berakhir dengan hubungan seksual. Sehingga RA mengungkapkan bahwa ia akan meninggalkan anime yang ada unsur *Ecchi* maupun *Hentai* nya (RA: 124b), walaupun *manga* tersebut bergenre *romance*. Bahkan pernah suatu kali RA diberi anime oleh temannya, namun saat dilihat anime tersebut memiliki unsur *Ecchi*, oleh karena itu, animenya langsung dibuang. Begitu pula saat ia mendownload anime sendiri, saat mengetahui ada unsur *Ecchi* maka langsung dihapus, meskipun hasil downloadan yang terbilang sayang (RA: 124c, :124d).

#### **f. Tragedi**

Sebuah pengalaman merupakan perjalanan hidup yang telah dilewati seseorang dan disana seseorang itu meninggalkan sebuah kesan, entah itu berupa kejadian atau hal-hal yang lainnya. Begitu pula dengan RA, ia menceritakan bahwa dulu ia sempat mempunyai pengalaman yang memalukan namun lucu untuk dikenang. Hal itu bermula saat ia sedang mendapat tugas dari orang tuanya untuk menjaga toko. Berhubung pada saat itu RA merasa toko sedang sepi, akhirnya RA memutuskan untuk membaca *manga* sambil menunggu pembeli yang datang. Karena mungkin terlalu larut dalam cerita dan dihayati dengan perasaannya, akhirnya saat ada kisah yang menyedihkan dalam cerita, RA pun

mulai meneteskan air mata, bukannya semakin reda, RA mengaku semakin lama air matanya semakin deras mengalir, dan ia tak mampu membendungnya.

Kemudian disaat masih sibuk tenggelam dalam perasaan dicerita, tiba-tiba ada seorang pembeli datang. Jadilah RA mengaku bahwa saat itu dia kaget dan bingung karena masih ada air mata. Saat melayani pembeli, ternyata RA tak mampu untuk mengalihkan perasaannya dari cerita dalam *manga* tersebut, akhirnya saat melayani pembeli, ia masih mengucurkan air matanya, sehingga pembeli yang keheranan jadi ragu-ragu untuk memilih barang (RA: 220b). RA mengungkapkan bahwa saat itu sebenarnya ia ingin tertawa, namun apa daya perasaan yang terbawa cerita masih terlalu mendominasinya. Kemudian saat pembeli telah pergi, RA teringat akan wajah keheranan dan ragu-ragu pembeli tadi saat melihatnya menangis, maka jadilah ia tertawa terbahak-bahak (RA: 220c).

#### **g. Pengaruh**

Dalam film maupun cerita populer lainnya, tokoh-tokoh atau karakter-karakter menduduki peran penting karena melalui tokoh-tokoh tersebutlah suatu gagasan muncul, dan tidak sedikit dari penokohan tersebut dapat memberikan pengaruh pada pembaca atau penontonnya. Begitu pula yang dialami oleh RA, ia merasa ada banyak pengaruh anime terhadap dirinya (RA: 72a). Seperti halnya yang RA jelaskan bahwa ia semakin memiliki imajinasi-imajinasi dan khayalan yang lebih tinggi, apalagi ketika ia mengakui bahwa peran dari tokoh-tokoh yang disukai dalam anime akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Seperti halnya tokoh Naruto, dimana dari Naruto RA seakan bisa menemukan jati

dirinya (RA: 26b), apalagi saat RA sedang mengalami masalah atau menyerah terhadap sesuatu, ia mengaku saat mengingat Naruto, ia langsung semangat lagi. Akhirnya menurut RA dari Naruto itu ada energi positif yang mendorongnya untuk terus maju dengan semangat (RA: 72b).

Tidak hanya itu, RA juga mengakui bahwa ia mengimplementasikan pandangan dari tokoh cerita dalam dunia nyata, hal ini ia alami saat ia melihat seseorang lalu ia menganggap wajah orang tersebut yang mirip dengan tokoh anime atau *manga* (RA: 108b), dan ketika ia semakin melihatnya maka ia semakin tertawa terus sebab menurutnya tokoh dalam anime tersebut lucu, apalagi ada seseorang yang wajahnya mirip dengan tokoh tersebut, jadilah menambah kelucuannya. Pengaruh lain yang RA ceritakan juga ada dari anime dan *manga* Detective Conan, ia menjelaskan bahwa setelah melihat DC, RA merasa pengetahuannya selama ini kurang akibat bobot pengetahuan yang disajikan dalam cerita DC begitu berat. Sehingga RA semakin terpacu untuk mempelajari banyak hal dan seolah merasa tertantang untuk terus menggali berbagai pengetahuan, dan membuatnya kini semakin terus bertambah semangat untuk belajar (RA: 110).

Bahkan saat RA ditanya mengenai cowok seperti apa yang ia suka, RA pun menjelaskan bahwa ia ingin bertemu dengan seseorang yang memiliki sifat-sifat seperti halnya tokoh yang diidolakannya dalam anime (RA: 108c). Akan tetapi saat ditanya lagi mengenai keinginannya berpakaian cewek seperti halnya dalam anime, RA mengaku bahwa ia tidak mudah terpengaruh mengenai penampilan

(RA: 134b), apalagi penampilan cewek-cewek dalam anime yang ditontonnya cenderung sangat feminim, sehingga ia tidak ingin berpakaian seperti itu.

Namun jika ia menemukan salah satu tokoh cewek dalam anime yang berperan tomboy, ia akan menirukan bagaimana si tokoh akan menunjukkan sisi kefeminimannya disaat situasi dan kondisi tertentu. RA mengaku dari anime tak hanya sifat yang dipengaruhi, namun secara emosi, ia juga jadi lebih cenderung selalu mempunyai mood yang baik setelah melihat anime (RA: 224), sehingga RA menyimpulkan selama ini efek anime selalu memberikan dampak positif terhadap dirinya.

### **C. Analisis Makna Perubahan Diri Pada Pembaca Manga**

Berdasarkan pada deskripsi faktual yang telah dikemukakan diatas, maka nampak *manga* memberikan proses belajar pada pembaca melalui sebuah cerita atau kisah. Membaca atau mendengar sebuah cerita membawa seorang individu pada sebuah dunia yang berbagai unsurnya saling terhubung bahkan terkait, berinteraksi menjalin peristiwa terbayang dan membentuk makna. Membaca cerita berarti merujuk pada berbagai hal dan peristiwa yang dikandung cerita, selain tentu saja juga memahami jalinan cerita dan alur kisah itu. seperti yang dikemukakan oleh Iser: “Membaca merupakan aktivitas yang dipandu oleh teks; pembacaan ini harus diproses oleh pembaca, yang kemudian, sebaliknya, dipengaruhi oleh apa yang diprosesnya.” (Adi, 2011, p. 175). Dari proses membaca inilah maka seorang individu akan menerima sebarang informasi baru yang kemudian bisa diartikan sebagai proses belajar. Belajar itu sendiri dapat terjadi secara sadar ataupun tidak sadar. (Suyono, 2011, p. 129).

Sedangkan menurut psikologi kognitif, belajar dipandang sebagai suatu usaha untuk mengerti tentang sesuatu. Usaha untuk mengerti tentang sesuatu tersebut, dilakukan secara aktif oleh pembelajar. Keaktifan tersebut dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, memecahkan masalah, mencermati lingkungan. Mempraktekkan, mengabaikan dan respon-respon yang lainnya guna mencapai tujuan. Para psikolog kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dipunyai sebelumnya, sangat menentukan terhadap perolehan belajar yang berhasil dipelajari dan diingat serta yang mudah dilupakan.

Salah satu teori belajar yang berasal dari psikologi kognitif adalah teori pemerosesan informasi. Menurut teori ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia. Sedangkan pengolahan oleh otak manusia sendiri dimulai dengan penginderaan atas informasi yang berada dalam lingkungan manusia, penyimpanan (baik untuk jangka waktu pendek maupun panjang), penyimpanan / pengkodean / penyandian terhadap informasi-informasi yang tersimpan, dan setelah membentuk pengertian, kemudian dikeluarkan kembali oleh pembelajar.

Informasi yang berasal dari lingkungan pembelajar, pada awalnya diterima oleh reseptor dan memunculkan suatu *atensi* (perhatian). *Atensi* (perhatian) itu menurut para psikolog kognitif masa kini, adalah mengacu pada sebuah proses kognitif yang menyeleksi informasi penting dari dunia di sekeliling kita (melalui panca indra), sehingga otak kita tidak secara berlebihan dipenuhi oleh informasi yang tidak terbatas jumlahnya (Solso, 2008, p. 91). Informasi tersebut dalam penelitian ini berasal dari bacaan *manga* yang merupakan stimulus awal untuk

menyampaikan informasi pada pembacanya. Dari adanya suatu *atensi* (perhatian) individu terhadap informasi dari *manga*, maka memunculkan suatu bentuk penyesuaian (*adjustment*) dari individu dengan cara mulai menerima ataupun menolak informasi tersebut dan mengikuti perkembangan informasi selanjutnya. Dalam penelitian ini bentuk penyesuaian yang dilakukan oleh individu adalah dengan mulai menggemari *manga* dan mengikuti perkembangan episode-episode dan cerita terbarunya.

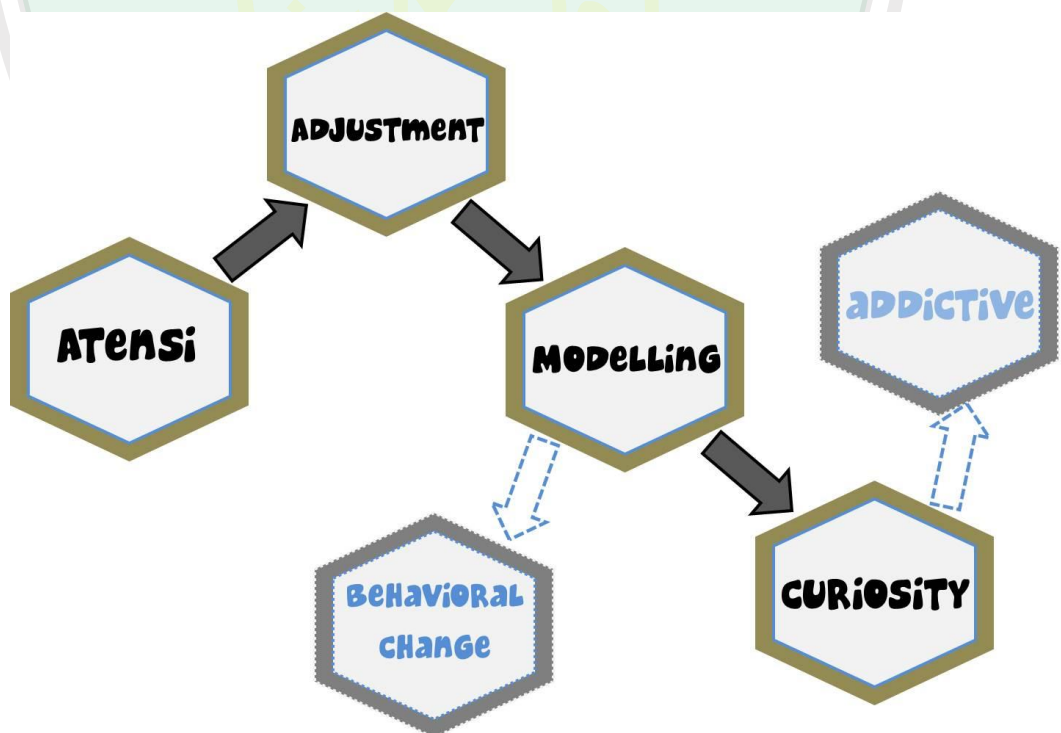
Seperti halnya teori yang telah disebutkan, bahwa menurut Bandura sebagian besar manusia belajar melalui pengamatan secara selektif dan mengingat tingkah laku orang lain. Seorang yang belajar dengan mengamati tingkah laku orang lain (model) merupakan sedang mengalami proses *modelling*. Dalam penelitian ini, proses *modelling* yang dilakukan oleh subjek adalah dengan mengamati peran-peran tokoh yang ada didalam *manga*, kemudian mengaplikasikannya atau ditirukan dalam dunia nyata. Seperti halnya yang dilakukan oleh salah satu subjek bahwa dalam menempuh pendidikannya kini ia mengaku sebagian besar karena adanya pengaruh dari tokoh yang diidolaknya, dengan menempuh jurusan yang sama dengan idola, menyukai hobi yang dilakukan tokoh idola, dan sebagainya.

Dengan adanya *modelling* tersebut, maka secara tidak langsung, individu juga akan mengalami perubahan dalam tingkah lakunya. Sebab dalam proses ini memberi kesempatan kepada individu tersebut untuk mengekspresikan tingkah laku yang dipelajarinya dari hasil mengamati tokoh (model) yang ditirunya.



Setelah melalui proses *modelling*, maka memunculkan rasa ingin tahu (*curiosity*) dalam diri individu. Dalam penelitian ini, rasa ingin tahu (*curiosity*) yang dimunculkan individu merupakan hasil dari adanya perasaan senang terhadap cerita-cerita di dalam *manga*, kemudian memunculkan rasa penasaran dan ingin tahu yang tinggi terhadap cerita-cerita lain. Dari rasa ingin tahu ini lah yang membuat subjek dalam penelitian ini mulai mencari lebih banyak cerita-cerita baru demi memuaskan kesenangannya tenggelam dalam dunia cerita. Karena kegiatan membaca *manga* ini dilakukan secara berulang-ulang dan *continue*, maka secara tidak langsung pula akan memunculkan sifat *addictive* pada diri pembaca, yang kemudian menyebabkan pembaca seolah ketergantungan dengan *manga*.

**Skema 4.1 Proses Penerimaan Informasi**



Menurut Takwin (2007) sebuah cerita itu pada dasarnya adalah pengetahuan. Cerita merupakan hasil percampuran pengalaman, nilai-nilai, informasi kontekstual, *insight*, dan intuisi. (Takwin, 2007, p. 63). Sehingga saat seorang individu membaca sebuah cerita atau kisah, maka secara tidak langsung individu ini mengalami sebuah proses belajar. Dari belajar itu sendiri dapat membuat suatu perubahan pada diri seseorang baik dalam pola pikirnya (kognisi), perasaannya (afeksi), serta perilakunya. Dimana dari ketiganya ini saling memiliki keterikatan dalam suatu proses perubahan, bermula dari informasi pertama yang diterima melalui kognisi, kemudian bisa saja informasi tersebut diperkuat melalui afeksi dan teraplikasikan melalui perilaku. Seperti halnya para konstruktivis memaknai sebuah proses belajar bukanlah kegiatan mengumpulkan fakta, melainkan lebih sebagai pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan, melainkan perkembangan itu sendiri. (Suyono, 2011, p. 127).

Begitu pula dengan *manga* yang merupakan media baca dengan mengusung berbagai cerita baik cerita itu diadopsi dari kehidupan nyata maupun imajinasi pengarangnya. Hal ini tak jauh beda dengan *anime*, *anime* sendiri merupakan hasil *manga* yang dikembangkan dalam mode visual yang bisa bergerak. Ditahap awal pembaca menggunakan *manga* dan *anime* sebagai media hiburan yang menjadi satu kesatuan. Walaupun *manga* dan *anime* mempunyai bentuk penyajian yang berbeda, namun keduanya saling melengkapi. Seseorang yang menyukai *manga* pasti akan menyukai *animenya*, sedangkan seseorang yang menyukai *anime* akan

mencari *manga* sebagai pendukung kualitas cerita. Sehingga *manga* disini menjadi fokus utama untuk terbentuknya sebuah cerita dari *anime*.

Selanjutnya jika *manga* ini menjadi hiburan yang dipakai dengan intensitas tinggi dan berlangsung lama serta mendapati kisah *manga* dengan judul-judul terbaru, maka dapat dikatakan bahwa pembaca mulai menyesuaikan diri dengan beraneka kisah dalam cerita. Untuk kemudian, alur cerita ibarat seorang pemandu perjalanan yang membukakan pintu dan menuntun pembaca untuk memasuki imajinasi dan terbawa oleh alur ceritanya, maka secara tidak langsung ada informasi baru yang diterima dan dipelajari oleh pembaca bahkan bisa menjadi suatu produk pikiran yang tanpa disadari akan membuat sedikit pergeseran atau perubahan pada diri pembacanya.

### **1. Pengaruh *Manga* Pada Pembaca *Manga***

Seperti halnya yang telah dijelaskan diatas, bahwa sebuah buku ataupun cerita mampu memberikan pengaruh yang besar pada pembacanya, oleh sebab itu ada beberapa hal dalam bacaan yang mampu memberikan sensasi tersendiri pada proses psikis individu, seperti adanya beberapa efek yang ditimbulkan dari sebuah bacaan:

#### **a. Refreshing**

*Manga* mampu memberikan efek refreshing pada diri pembacanya, dimana hal ini didasarkan pada pengakuan salah satu subjek bahwa membaca *manga* merupakan suatu kegiatan yang seru, dan dengan membacanya seolah membuat suasana hati jadi lebih tenang serta pikiran lebih ringan. Dan

membuat mood menjadi menyenangkan, atau segala sesuatu yang dirasa enak tidak bisa dilupakan begitu saja.

b. Represi

Represi merupakan salah satu bentuk *defend mechanism* milik Sigmund Freud dimana melupakan isi kesadaran yang traumatis atau bisa membangkitkan kecemasan, mendorong kenyataan yang tidak bisa diterima kepada ketidaksadaran atau menjadi tidak menyadari hal-hal yang menyakitkan (Corey, 2010, p. 20). Dan dalam penelitian kali ini didasarkan pada keterangan subjek yang menyatakan bahwa dimana ketika ia tengah berada pada kondisi psikis yang tidak baik (*bad mood*), maka ia akan selalu mengalihkan dirinya untuk membaca *manga*. Seolah *manga* sendiri merupakan sebuah media yang digunakannya untuk *escape* dari masalah atau kenyataan yang ada. Sebagaimana yang diungkapkan salah satu subjek dengan mengatakan bahwa membaca *manga* baginya adalah sebagai objek pelarian dan pengalihan masalah.

c. Addiction

Efek *addiction* atau ketagihan juga diberikan *manga* pada pembacanya. Hal ini didasarkan pada hasil interview dimana subjek mengaku bahwa kegiatan membaca *manga* dilakukan secara berulang-ulang dan *continue*. Bila telah menyelesaikan suatu judul cerita, maka akan ada dorongan dalam diri untuk mencari dan menemukan judul cerita yang lain, begitulah seterusnya. Karena bila hal ini tidak dilakukan akan memunculkan suatu rasa penasaran yang menggebu-gebu, dan sebaliknya bila hal ini dilakukan maka akan

muncul rasa kepuasan dan kenikmatan saat tenggelam di dunia cerita. Sebuah kenikmatan dalam pembacaan sebuah teks adalah kesenangan kala menyusuri halaman demi halaman objek yang dibaca. Sebentuk keasyikan tercipta yang hanya dirasakan oleh si pembaca sendiri. Kenikmatan bersifat individual. Kenikmatan yang individual itu seakan-akan membangun sebuah dunia pembaca itu sendiri, yang ia secara bebas mengimajinasikannya. (Sobur, 2006, p. 52).

Maka efek ketagihan untuk selalu membangun dunia khayal dalam cerita, inilah yang mendorong subjek untuk terus menerus bergelut dengan *manga* dalam kesehariannya, sehingga mampu membuat keduanya lupa waktu dan melupakan aktivitas hariannya.

Menurut pengakuan subjek FR bahwa *manga* seolah menjratnya sehingga bisa saja seharian subjek mengisi waktunya hanya dengan membaca *manga*, selain waktu untuk shalat waktu untuk kegiatan lainnya seperti makan dan mandi pun juga terbengkalai dan cenderung dilupakan, bahkan hanya sekedar untuk beristirahat atau tidur pun subjek enggan melakukannya, seolah waktu yang dipunya hanya tercurah untuk membaca *manga* semata. Meski FR menyadari dampak pada dirinya dengan tubuh yang semakin letak dan kurus bahkan uang yang dirasanya mudah habis, namun FR tidak ingin berhenti membaca *manga* karena memang masih sangat menyukainya dan mampu mengembangkan daya imajinasinya.

**Tabel 4.1 Pemetaan Pengaruh *Manga* dan *Anime* Pada Diri Pembaca**

Pemetaan Pengaruh <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> Pada Diri Pembaca	
Pengaruh terhadap kognisi	
Penghayal, seseorang tersebut sering berkhayal, menganggap bahwa tokoh-tokoh yang ada di dalamnya hidup dan membayangkan dirinya berada dalam cerita dan menjadi salah satu tokoh disana.	Keinginan hasil dari melihat anime untuk bisa memiliki robot yang mampu bertarung dalam kehidupan nyata (RA: 148b). Merasa khayalan semakin tinggi (RA: 72c).
Mengenal budaya negeri luar khususnya negeri sakura negara yang telah melahirkan anime dan <i>manga</i> tersebut.	Mulai mengenal budaya jepang juga dari manga (FR: 89). Mulai mencoba membeli makanan jepang, namun masih terbatas hanya yang ada di Jawa dan terkenal (FR: 87a). Sushi, mi ramen, onigiri.
Meningkatkan imajinasi seseorang.	Ingin bisa membuat robot yang bisa bertarung dan bisa berdansa/menari dengannya (RA: 148c).
Bercita-cita tinggi. Menjadikan seseorang mempunyai keinginan (cita-cita) untuk menjadi sukses di masa depan tapi dalam hal apa-apa yang berhubungan dengan Jepang dan anime. Dan hal itu akan membuat seseorang tersebut termotivasi untuk terus berusaha.	Ketika sudah besar nanti dan punya uang sendiri, subjek ingin membeli yukatta dan aneka cosplay serta aksesorisnya, dan kostum dari anime yang lucu2 (FR: 328c). Ingin ke Jepang dan belajar membuat robot, sehingga bisa membuat robot yang mampu membantu bekerja orang tuanya (RA: 142b).
Pengaruh terhadap afeksi	
Ketergantungan, seseorang tersebut seakan menjadikan <i>manga</i> dan anime itu sebagai suatu kebutuhan dalam hidup yang harus dipenuhi.	Sesibuk apapun tetap mewajibkan dirinya untuk bisa membaca manga (FR:6). Bagi subjek komik itu yang utama, sehingga komik menjadi prioritas terlebih dulu (FR: 129b).
Hanya tertarik pada apa-apa yang berbau <i>manga</i> dan anime serta Jepang.	Adanya keinginan untuk mengoleksi costum cosplay sendiri (FR: 322). Ada keinginan untuk memakai pakaian cosplay (FR: 328b). Sudah pernah mencoba makanan2 Jepang seperti Takoyaki dan Dorayaki (RA: 38).
Menjalin kedekatan emosi dan mudah bersosialisasi, bila ada 2 orang sama-sama punya ketertarikan yang sama terhadap anime dan <i>manga</i> maka akan membuat 2 orang tersebut akan terjalin kedekatan emosi dan sangat mudah bersosialisasi.	Dulu berteman akrab dengan cowok dan main bersama. Namun waktu suka baca manga jadi berteman akrab hingga bersahabat dengan perempuan (FR: 306b). Merasa mempunyai kesamaan pemikiran dengan sahabatnya (FR: 306c).
Pengaruh terhadap perilaku	
Pemalas, bagi sebagian orang yang terlalu menggilai <i>manga</i> dan anime membuat malas melakukan segala aktivitas.	Males mandi dan makan, tubuh jadi letek dan kurus, serta uang gampang habis, lupa waktu. Ketika sudah fokus membaca manga bisa melupakan makan (FR: 378a). Ketika sudah membaca manga tidak mau berhenti (FR: 64a). Berasa bahwa sepenuhnya waktu yang dipunya hanya tercurah untuk membaca komik semata (FR: 360)

Berdasarkan hasil dilapangan, peneliti mencoba membagi pengaruh *manga* terhadap 3 bagian, yakni kognisi, afeksi dan perilaku.

## 2. *Manga* Mempengaruhi Perubahan Kognisi

Mengacu pada hasil interview yang telah dilakukan terhadap subjek FR dan RA, maka dapat dilihat sebenarnya media hiburan baca, yakni *manga* mempunyai daya pengaruh yang besar terhadap pola pikir mereka. Dari hasil objek-objek cerita yang dibaca mampu memunculkan tanggapan, ide serta gagasan. Seperti halnya yang dinyatakan Jerome Bruner bahwa cerita merupakan unsur utama yang membentuk pikiran. (Takwin, 2007, p. 55). Seperti halnya yang telah dijelaskan oleh Djamarah (2002) proses belajar telah terjadi dalam diri seseorang hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, karena aktivitas belajar yang telah dilakukan. Misalnya, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak berilmu menjadi berilmu, dan sebagainya. Hal inilah yang menjadi suatu bentuk pemikiran baru dan ada perubahan.

Yang mengawali perubahan kognisi adalah adanya perubahan yang dalam informasi yang dimiliki individu sehingga membuat perubahan dalam keinginan. Dimana setiap keinginan dan tujuan individu senantiasa berkembang dan berubah. Jika individu mengalami hambatan dalam pemuasan keinginannya, perubahan kognisi cenderung terjadi. Seperti halnya bila tidak tercapainya keinginan dapat mengakibatkan individu berfantasi dan berpikiran tak wajar, dan tidak membantunya menghadapi situasi yang sesungguhnya.

Kedua subjek sebagai penggemar cerita *manga* dan *anime* paham betul bahwa informasi yang bersifat menghibur dari *manga* juga dapat menumbuhkan imajinasi pada seseorang. Dengan seringnya intensitas mereka untuk membaca *manga* membuat imajinasi dan khayalan mereka juga jauh lebih tinggi dibanding



orang lain. Imajinasi dapat mendorong seseorang untuk berpikir kreatif atau sebaliknya, menjadi pengkhayal. Imajinasi merupakan sebuah tindakan yang mengangankan sebuah objek yang tidak hadir atau sebuah objek yang tidak eksis sebagai sebuah benda, dengan menggunakan kandungan psikis dan mental yang hadir hanya sebagai sebuah “wakil yang logis” dari objek yang diangankan. (Sartre, 2000, p. 41)

Namun imajinasi tersebut yang mampu membuat mereka jauh lebih bisa memiliki harapan dan cita-cita yang tinggi untuk sukses dimasa depannya. Seperti halnya adanya keinginan untuk menuntut ilmu di Jepang, bertemu langsung dengan para *mangaka* yang melegenda, dimana hasil karya mereka sudah diakui oleh dunia. Lalu belajar membuat robot, yang mana Jepang merupakan negara yang terkenal dengan kecanggihannya elektroniknya. Selain itu, mereka juga merasa lebih tertantang untuk menggali berbagai ilmu pengetahuan setelah melihat serial Detective Conan yang sarat akan pengetahuan dan wawasan yang luas dan merasa seolah pengetahuannya selama ini masih terlalu kurang. *Manga* juga membuat penggemarnya lebih mengenal tentang kebudayaan dan cara hidup orang Jepang. Bahkan saat mereka membaca cerita yang memiliki unsur drama romansa, mereka jauh lebih mudah untuk bisa memahami karakter lawan jenisnya di dunia nyata. Mereka jadi lebih banyak pengetahuan mengenai cowok, bahkan kini lebih mampu untuk memahami sikap cowok yang sedang tertarik dengan seorang cewek.

*Manga* juga mampu memunculkan olah pikir dari pembacanya bahwa ada genre-genre tertentu yang harus dihindari atau tidak dikonsumsi ceritanya. Seperti

halnya pada genre *Ecchi* atau *Hentai* yang memuat cerita dengan konten vulgar atau pornografi bahkan ada yang sampai pada adegan seksual. Mereka menghindari genre cerita ini karena mungkin saja terbayangi oleh suatu norma agama maupun sosial yang ada disekitarnya, selain itu juga seolah ada perasaan malu dan jijik jika melihat ada gambar-gambar yang vulgar atau porno sehingga mengasumsikan bahwa hal-hal yang bersifat intim tidak perlu dikonsumsi oleh khalayak apalagi digunakan sebagai hiburan dalam media baca.

### **3. *Manga* Mempengaruhi Perubahan Afeksi**

Orang-orang mencari hiburan seringkali karena mereka ingin melepaskan tekanan emosinya dari beratnya kehidupan sehari-hari. Emosi muncul karena pikiran memberikan makna tertentu pada suatu peristiwa atau kejadian, dan emosi yang terperangkap dalam diri seseorang membutuhkan resolusi, jalan keluar. (Gunawan, 2012, p. 173). Sehingga mereka ingin menentramkan perasaan dengan cara membaca komik, menonton film di bioskop, serta menikmati acara hiburan di radio dan televisi.

Di samping itu, hiburan juga berfungsi sebagai elemen penting kehidupan yang baik, bahkan juga bisa berfungsi sebagai simbol status. Paling tidak, hiburan membantu seseorang merasa gembira. Komik hiburan, dalam hal ini *manga* yang lebih utama, mampu mempengaruhi emosi (afeksi) pembaca dengan lebih baik dari pada berita di surat kabar atau televisi. Individu yang memanfaatkan *manga* sebagai media hiburan, memiliki imajinasi atau daya khayal yang cukup tinggi.

Prioritas hidup mereka juga lebih variatif, dan cenderung mengutamakan pemenuhan kebutuhan emosional (afeksi) mereka.

Seperti halnya bagi sebagian besar penggemar fanatik *anime* dan *manga* yang mempunyai sebuah obsesi dengan tokoh-tokoh dalam cerita. Hal ini diperkuat dengan keinginan subjek FR sebagai pembaca aktif *manga* yang mulai tergoda cenderung obsesi untuk mengoleksi beraneka ragam pernak-pernik khas budaya Jepang, lalu miniatur-miniatur tokoh cerita dalam *manga*. Bahkan hingga saat dewasa nanti kala sudah memiliki penghasilan sendiri, subjek ingin membeli beraneka ragam kostum dan pernak-pernik khas *manga* serta pakaian budaya Jepang yang saat ini belum bisa dipenuhinya. Seiring dengan adanya berbagai acara festival budaya Jepang di berbagai daerah, dan didominasi oleh kaum muda dengan memperagakan berbagai kostum khas tokoh idola mereka, membuat para penggemar *anime* dan *manga* seolah benar-benar tenggelam dalam dunia cerita dengan menampilkan kelebihan-kelebihan dari tokoh idola mereka.

Mengenai penokohan dalam cerita *manga*, kedua subjek FR dan RA mengakui bahwa suasana hati mereka mudah sekali dipengaruhi oleh alur cerita. Terkadang adakalanya *ending* cerita tidak sesuai dengan harapan keduanya, hal itu membuat mereka sebal namun pada akhirnya juga menyerah pada *ending* cerita. Disamping itu ada beberapa hal yang tidak diminati oleh keduanya dari cerita *anime* dan *manga*, seperti halnya alur cerita yang terlalu berbelit belit, apalagi jika alur cerita sarat akan konflik. Keduanya seolah enggan untuk membaca cerita yang dominan oleh konflik, bagi mereka membaca cerita merupakan sarana untuk memperoleh hiburan pada dirinya, sehingga cerita yang penuh konflik itu tidak

menghibur bahkan cenderung menambahi beban pikiran dan mental. Selain itu juga tidak memberikan energi positif bagi pembacanya untuk diaplikasikan dalam kehidupan nyata.

Begitu pula dengan cerita-cerita yang sadis dengan memuat kisah tentang pembunuhan, seperti tidak akan memberikan sebuah solusi bagi masalah pembaca. Saat keduanya memiliki masalah dalam kehidupannya yang membuat *badmood*, maka akan lari pada *anime* atau *manga* guna mendapatkan hiburan, hiburan tersebut memang tidak akan memberikan solusi untuk memecahkan masalah dan hanya sebagai pengalihan masalah, namun *manga* mampu memperbaiki *mood* pembaca setelah melihatnya dan kemudian saat suasana hati lebih baik maka akan mampu menemukan sebuah solusi untuk memecahkan masalah mereka sendiri. Sehingga akan menemukan suatu makna yang diciptakan melalui beberapa bentuk hubungan ekuivalen antara bahasa (simbol) dan konteks mental. Penemuan tersebut terlibat dalam pembentukan konsep dan pemecahan masalah. (Suyono, 2011, p. 100).

Tidak hanya alur cerita, penokohan dalam cerita pun juga sangat berpengaruh. Keduanya tidak menyukai cerita yang tokoh utamanya didominasi oleh cowok. Bagi mereka cerita yang keseluruhan tokohnya dominan diperankan oleh cowok seperti tidak memunculkan *sense* dalam cerita, dan lebih membuat pembacanya merasa kurang tertarik. Hal ini dimungkinkan karena adanya perbedaan gender antara pembaca dengan tokoh cerita.

Selain itu *manga* membuat para pembacanya mempunyai kedekatan secara emosional dengan teman-teman yang mempunyai kesamaan minat, bahkan seolah

mereka memiliki perkumpulan penyuka *manga*, setiap bertemu satu sama lain yang dibahas mengenai *anime* ataupun *manga* terbaru, saling memberi info dan merekomendasikan. Seperti halnya yang dituturkan subjek FR bahwa dulunya ia tidak pernah memiliki teman dekat sesama jenis (cewek), semua teman bermainnya adalah cowok, hingga saat ia menyukai *manga* dan mendapati teman sekolahnya juga penggemar *manga*, dan mempunyai perasaan yang sama saat membaca *manga*, dimana setiap perasaan adalah perasaan *terhadap* sesuatu, yaitu perasaan mengangankan objeknya dalam cara-cara tertentu dan memproyeksikan kualitas-kualitas tertentu pada objek itu. (Sartre, 2000, p. 61).

Dari hal itulah yang membuat mereka saling menjalin hubungan dekat apalagi subjek dan temannya tak hanya mempunyai perasaan yang sama pada *manga*, namun juga pemikiran yang sama dan minat pada jenis bacaan yang sama, seolah kedekatan emosinya pun juga saling terjalin, hingga membuat mereka terikat dalam hubungan sahabat karib hingga saat ini.

Dilain sisi, kedua subjek juga yang dari awal memang terkesan cewek maskulin (tomboy), sehingga dalam penampilan pun juga cenderung dominan pada berpakaian ala cowok, hal ini berbanding terbalik dengan apa yang mereka sukai dari isi cerita dalam *manga* yang lebih cenderung menyentuh pada sisi kefemininan cewek. Hal ini seolah menunjukkan bahwa dibalik penampilannya yang terkesan maskulin, mereka juga masih mempunyai perasaan cewek yang lembut dan sensitif. Selain itu, keduanya juga menyukai kisah romansa dari *manga*.

Seiring dengan kesukaannya, kedua subjek ternyata juga belum berpengalaman dalam hal menjalin hubungan percintaan dengan lawan jenis, hal ini mengindikasikan bahwa keduanya sama-sama berusaha untuk memenuhi kebutuhan akan kasih sayang dan kebahagiaan dalam jalinan cinta dengan lawan jenis melalui sebuah cerita. Mereka seolah membangun suatu hubungan yang indah melalui sebuah dongeng. Hal ini diperkuat oleh Radway (1984) yang mengungkapkan bahwa perempuan menyukai membaca cerita romansa merupakan cermin kebutuhan, keinginan, dan harapan, atau mimpi yang tidak didapatkan dari pasangannya. Seperti yang dikatakannya, bahwa membaca cerita roman bagi perempuan adalah: *“away to escape from their routine life”* (cara melarikan diri dari kehidupan rutin), dan dirasakannya bahwa impian dan harapannya menjadi nyata ketika membaca roman (Adi, 2011, p. 189). Oleh karena itu, membaca cerita romansa merupakan proses psikis yang membentuk heteroseksualitas bagi perempuan, tetapi proses itu juga seakan muncul sebagai suatu protes terhadap ketidakmampuan untuk memuaskan keinginan perempuan secara mendasar.

#### **4. Manga Mempengaruhi Perubahan Perilaku**

Perilaku merupakan ekspresi dari diri seseorang untuk menjawab suatu situasi dan menjadi cerminan dimana segala ungkapan diri seseorang dapat dilihat. Sehingga dalam kehidupan manusia perilaku itu tampak terus-menerus dan berubah secara relatif (Notoatmodjo, 2010, p. 87). Sedangkan perubahan perilaku yang terjadi akibat belajar merupakan sebuah bentukan dari efek kognitif dan

afektif yang menghasilkan perubahan perilaku dan tindakan. Dalam hal ini *manga* merupakan sebuah sarana hiburan yang secara tidak langsung juga memberikan pembelajaran bagi pembacanya dan mampu menggeser posisi hiburan-hiburan yang sebelumnya.

Kedua subjek juga mengakui bahwa mereka kini seakan sudah bosan menggunakan media sosial sebagai hiburan, sehingga tidak begitu aktif lagi dalam berhubungan di jejaring sosial seperti halnya *facebook* dan *twitter*. Selain itu saat biasanya suka menghibur diri dengan melakukan *traveling* diberbagai daerah dan wisata kuliner diberbagai tempat seakan sudah bukan lagi menjadi hiburan yang tepat untuk dilakukan dengan pertimbangan bahwa *traveling* dan wisata kuliner membutuhkan banyak tenaga dan pengeluaran biaya. Sehingga menggunakan *manga* dan *anime* sebagai media hiburan efektif yang tak perlu mengeluarkan tenaga dan biaya. Apalagi mempunyai teman-teman yang mendukung untuk menggunakan *manga* yang dipilih sebagai hiburan. Dalam kenyataannya, manusia sebagai individu memiliki kemampuan untuk memilih dan menentukan tindakan apa yang hendak ditampilkannya (Takwin, 2008).

Selain membaca *manga* yang membawa keduanya pada media hiburan baru, *manga* juga membawa mereka pada dampak perilaku setelah membaca *manga*, yakni subjek FR mengaku saat membaca *manga* banyak menyita waktu hingga berjam-jam dan membuatnya bolos les mata pelajaran. Kemudian saat pergi ke sekolah yang biasanya selalu membawa buku mata pelajaran, saat itu subjek hanya membawa sebuah buku catatan dan yang lain diisi dengan membawa beberapa *manga*. Lalu saat masih jam pelajaran subjek sengaja membaca *manga*.



## 5. Makna tokoh idola bagi pembaca *manga*

Berdasarkan pada deskripsi faktual yang telah dijabarkan sebelumnya, salah satu yang menyebabkan ketertarikan kedua subjek pada *manga* dikarenakan adanya penokohan dalam cerita. Dalam buku-buku yang menceritakan kehidupan tokoh-tokoh tertentu, pembaca bisa memperoleh model dan memberi inspirasi bahkan menjadi contoh bagi dirinya. Dengan adanya tokoh memungkinkan bagi pembaca lebih menemukan gambaran jati dirinya. Tokoh-tokoh dalam banyak buku cerita itu menjadi model, alat pembandingan, atau rujukan diri bagi pembacanya. (Takwin, 2007, p. 87).

Seperti yang dijelaskan subjek RA, jalan hidup yang dilaluinya sekarang sebagian karena adanya pengaruh tokoh dalam cerita, bermula dari merasa adanya beberapa kemiripan subjek dengan salah satu tokoh baik itu dari bagaimana cara subjek dan tokoh dipandang oleh lingkungannya, lalu hobi dan bidang yang disukai sama. Dalam cerita si tokoh berperan sebagai programmer, hal itu menginspirasi subjek untuk bisa menjadi seorang programmer juga. Dari karakter tokoh cerita tersebut, subjek jadi lebih bisa memahami bagaimana dirinya dan apa yang diinginkannya. Seperti halnya yang diungkapkan oleh Paul Ricoeur bahwa manusia memahami identitas pribadinya seperti memahami identitas dari tokoh atau karakter dalam cerita. (Takwin, 2007, p. 2)

Bahkan kini subjek meyakini bahwa awal mula ia bisa masuk di jurusan TI karena adanya pengaruh dari tokoh tersebut juga, ia menuturkan bahwa 50% kesuksesannya masuk dibidang itu karena dipengaruhi oleh tokoh cerita, 30% karena menyukai bidang komputer, 20% karena tidak suka dengan jurusan lain.

Selain itu, subjek mengakui bahwa peran tokoh juga diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, seperti halnya saat mengingat semangat juang si tokoh idola, saat menyerah pada suatu masalah kemudian mengingat apa yang selalu dilakukan tokoh akhirnya menjadi semangat lagi untuk menyelesaikan permasalahan, ada energi positif yang diterima dari tokoh cerita. Kemudian saat bertemu seseorang di dunia nyata merasa wajahnya seperti wajah salah satu tokoh dalam *anime*. Pandangan-pandangan subjek ini merupakan hasil dari buah pikirnya setelah membaca *manga* ataupun melihat *anime*. Hal ini didukung oleh pendapat Michel Foucault, bahwa wacana dapat dideteksi karena secara sistematis suatu ide, opini, konsep, dan pandangan hidup dibentuk dalam suatu konteks tertentu sehingga mempengaruhi cara berpikir dan bertindak tertentu. (Eriyanto, 2001, p. 65).

#### **D. Makna Perubahan Diri pada Pembaca Manga**

Cerita menyediakan bagi kita cara yang mudah dan tak disadari untuk mengonstruksi dunia kita dan naratif dalam pengertian cerita-cerita yang tersusun berdasarkan urutan kejadiannya, dapat dipahami sebagai cara utama untuk membuat dunia sosial kita masuk akal (Takwin, 2007, p. 42). Dengan kata lain sesuatu yang terasa rumit akan lebih mudah dipahami oleh khalayak bila disampaikan melalui penceritaan (Saputri, 2013). Sehingga dengan banyaknya cerita yang dibaca mampu memberikan pandangan baru bagi diri kedua subjek. Pandangan tersebut tak hanya dijadikan sebagai bentuk imajinasi belaka, namun mampu membentuk harapan dan keinginan baru dalam jangka panjang, yang

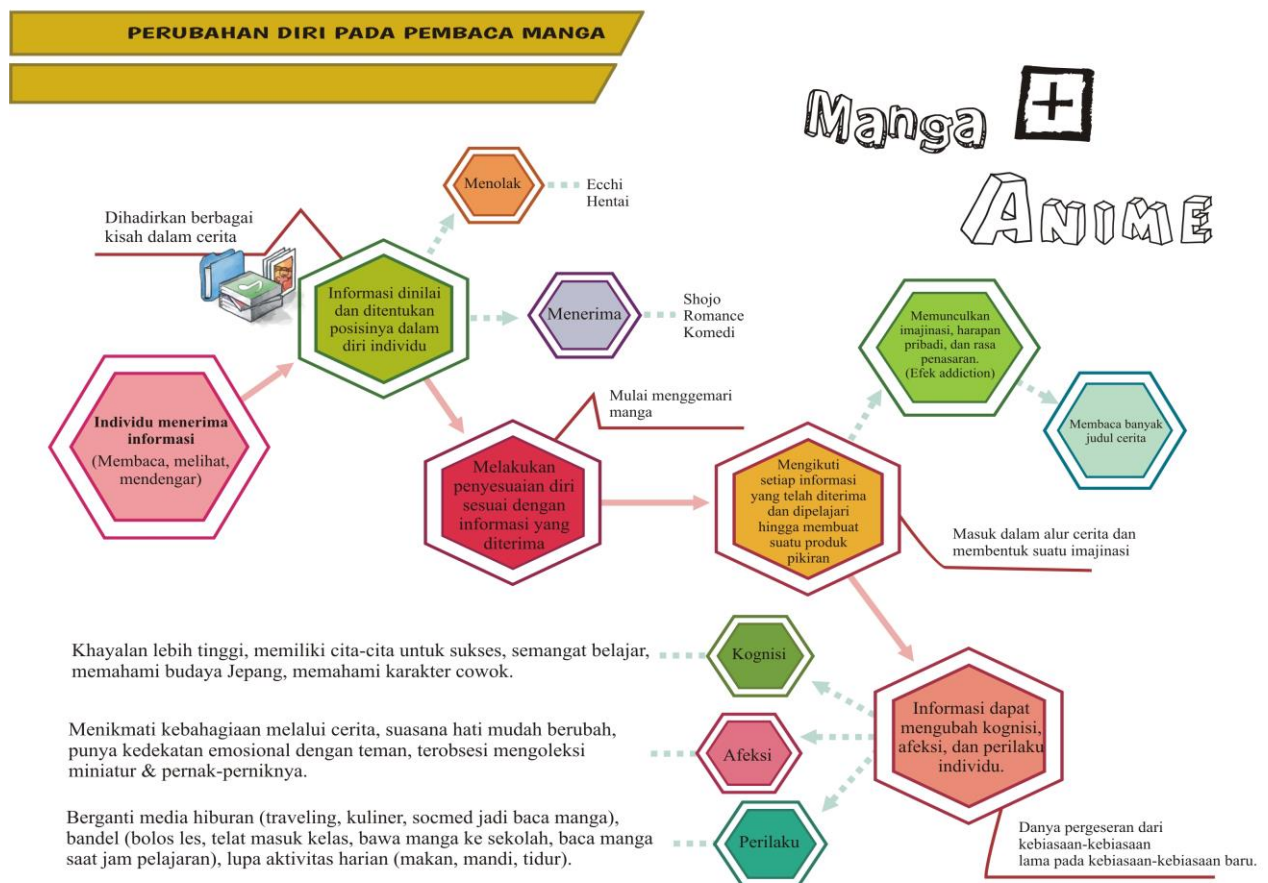
menjadikan adanya sebuah cita-cita yang harus mereka capai dimasa depan. Meskipun banyak cerita yang seolah hanya imajinasi dan tidak bisa diperoleh dalam kehidupan nyata, namun hal ini tak menyusutkan harapan keduanya untuk memperoleh apa yang mereka inginkan dimasa depan dengan bermodalkan segala sesuatu tidak ada yang mustahil didunia ini, sebab manusia membayangkan masa depan dan berespon terhadap bayangan-bayangan itu. Dalam konteks inilah tingkah laku, sikap dan penampilan diri seseorang dapat dipahami. (Takwin, 2007, p. 5).

*Manga* dan *anime* yang juga banyak beredar sekarang ini memang banyak menyuguhkan khayalan serta kekerasan, namun di sisi lain mengandung pesan yang berhubungan dengan nilai-nilai kerja keras, kebaikan, semangat menolong orang lain, dan pesan moral bahwa kejahatan selalu kalah pada akhirnya. Hal ini pun yang dirasakan oleh kedua subjek, bahkan kedua subjek menyadari bahwa *manga* dan *anime* tidak membantu mereka untuk berpikir rasional, sebaliknya menciptakan pemikiran yang lebih emosional.

Akan tetapi, disisi lain keduanya juga menyadari bahwa *manga* mampu memberikan pengaruh yang luar biasa pada dirinya dengan adanya wawasan dan pandangan baru, serta menyadari bahwa sebagian jalan hidup yang kini ditempuhnya adalah hasil dari buah pikir yang diperolehnya melalui cerita-cerita didalam *manga*. Dan keduanya menyatakan bahwa selama ini *manga* selalu memberikan pengaruh positif pada diri mereka, meskipun kerap kali terjadi peristiwa yang tidak mudah dilupakan berkenaan dengan kebandelan serta kesenangan membaca *manga*, namun hal tersebut tetap menjadikan mereka

melangkah maju untuk menorehkan pengalaman-pengalaman baru dengan *manga*. Bahkan kini mereka sudah merangkaikan harapan dan cita-cita untuk sukses dimasa depan berkat *manga* dan *anime* disertai adanya kesadaran akan kemampuan yang dikandung dirinya, yang menjadi titik tolak pertama dari tindakan untuk memberi makna bagi eksistensinya. (Takwin, 2007, p. 4)

**Skema 4.2 Perubahan Diri Pada Pembaca Manga**



## E. Faktor Penguat

Selain adanya pengaruh dari *manga* yang mampu menggeser kebiasaan-kebiasaan lama pada diri pembacanya, terdapat pula faktor penguat yang mampu mendukung *manga* diterima oleh diri pembacanya :

- 1) Lingkungan
- 2) Situasi dan kondisi
- 3) Media

*Reinforcement* sendiri pada dasarnya adalah stimulus yang meningkatkan kemungkinan timbulnya sejumlah respon tertentu, tetapi secara tidak sengaja diadakan sebagai pasangan stimulus seperti dalam *classical conditioning*. (Suyono, 2011, p. 59).

Faktor penguat disini yang menggunakan bahasa *reinforcement* berfungsi untuk menjelaskan bahwa adanya hal-hal yang mendukung individu untuk menyukai *manga*. Bukan untuk memodifikasi perilaku individu agar menyukai *manga*, sehingga konsep *reinforcement* disini tidak ada *reward* maupun *punishment*. Yang ada hanya pemberian *reinforcement positif* yang lebih pro dalam mendukung individu untuk membaca *manga*.

Yang pertama adalah dari lingkungan, dimana kesenangan akan *manga* dan *anime* karena adanya pengaruh dari saudara, yang menjadi orang pertama yang memperkenalkan keduanya dengan *manga* dan *anime* kemudian menyukainya hingga saat ini. Kemudian dukungan dari teman-temannya yang ternyata juga sama-sama pembaca aktif *manga* dan penggemar *anime*, bahkan kedua subjek sama-sama mendapatkan informasi-informasi terbaru seputar *manga* dan *anime* dari teman-temannya tersebut.

Yang kedua adalah adanya situasi dan kondisi kedua subjek untuk bisa terus membaca *manga*. Karena situasi dan kondisi sangat tidak mudah diprediksi, maka keduanya kerap dihadapkan pada keadaan-keadaan yang kadang mendukung

mereka untuk mempermudah akses *manga* dan *anime* kemudian melihat dan membacanya. Dan tidak jarang pula mereka dihadapkan pada keadaan-keadaan yang menghambat mereka.

Yang ketiga adalah adanya media. Media disini yang utama adalah berupa internet, dimana dengan internet segala akses informasi apapun bisa mudah didapatkan hanya dengan sekali duduk. Hal ini yang kerap kali mendukung kedua subjek untuk bisa terus menikmati *manga* dan *anime* dengan segala perkembangan terbarunya.

#### **F. Kajian Islam Mengenai Cerita dan Perubahan Diri Pada Pembacanya**

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah analisis makna perubahan diri pada pembaca *manga*, dimana *manga* merupakan suatu media yang mampu memberikan informasi kepada individu melalui sebuah cerita. Dengan cerita, maka seorang individu akan lebih mudah untuk memahami informasi yang diberikan melalui penokohan-penokohan dalam cerita. Cerita itu sendiri merupakan suatu refleksi atas kebudayaan yang ada dalam suatu masyarakat. Individu mengenal lingkungan dan dunianya melalui cerita, bahkan didalam Al-Quran sendiri pun mengajarkan ilmu kehidupan pada manusia melalui beragam cerita (Saputri, 2013).

Tidak dipungkiri, cerita dapat menimbulkan pengaruh bagi yang mendengar atau membacanya. Oleh karena itulah di dalam Al-Qur`an kita dapati berbagai kisah yang bermanfaat, tentang para Nabi ataupun umat-umat terdahulu. Bahkan sejak masih kanak-kanak kita diajarkan tentang sejarah kebudayaan Islam juga



melalui sebuah cerita, adanya surga dan neraka juga disampaikan melalui sebuah penceritaan, sehingga kita memahami agama Islam juga dengan sebuah cerita. Sedangkan dalam memahami cerita itu sendiri juga bisa didapatkan dari mendengar maupun membaca.

Bila dilihat lebih lanjut, maka garis besar dalam proses yang tengah terjadi ialah adanya interaksi antara individu dengan informasi/stimulus yang dibacanya dan individu pun belajar dari pesan-pesan yang dibacanya tersebut. Dalam hal ini juga sudah disebutkan dalam Al-Quran:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿١﴾

*“Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam.”* (QS. Al’Alaq:4)

Dari ayat tersebut dapat dilihat bahwa Allah SWT juga mengajarkan manusia dengan perantaraan baca tulis. Maka tidak mengherankan bila proses membaca merupakan salah satu cara tercepat guna membangun pemahaman pada apa yang dibacanya. Dengan membaca maka individu akan menjadi tahu, dan setelah tahu maka individu akan menemukan makna. Sehingga pemaknaan inilah yang dapat membawa individu belajar dan berpikir pada segala hal yang baik dan buruk yang dapat mempengaruhinya bahkan kemungkinan tanpa disadari, pemaknaan pesan yang didapatnya mampu membuat perubahan pada dirinya.

Seperti halnya yang tertera dalam Al-Qur’an:

لَهُ مُعَقِّبَتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ﴿٢﴾ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا

مَا بِأَنفُسِهِمْ ﴿٣﴾ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ وَمَا لَهُمْ مِّنْ دُونِهِ مِنِّ وَالِ ﴿٤﴾



Artinya: *“Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan dibelakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.”* (QS. Al-Ra`d: 11).

Perubahan dalam diri manusia dimulai dari perubahan cara pandang atau perubahan pola pikir. Manusia tak mungkin mengubah hidupnya, bilamana ia tak mampu mengubah pola pikirnya. Karena itu, setiap individu disuruh mengubah pikirannya agar mereka dapat mengubah hidupnya. Selanjutnya, perubahan paradigma harus disertai dengan perubahan dalam penguasaan ilmu dan keterampilan. Perubahan yang satu ini memerlukan pembelajaran dan pembiasaan yang perlu terus diasah. Oleh karena itu, setiap individu harus mampu berpikir terbuka untuk menelaah informasi-informasi baru yang diterima, guna memperbaiki kualitas diri dengan perubahan yang bisa terwujud secara nyata.

Dalam hal ini, *manga* juga merupakan salah satu media baca yang populer untuk mempengaruhi pola pikir individu dengan mengembangkan daya imajinasi dan khayalnya, sehingga *manga* seolah menjadi sarana untuk memperoleh kesenangan diri dengan menciptakan sebuah realitas melalui cerita, pada kenyataannya adalah realitas tersebut telah dikonstruksikan sedemikian rupa oleh media baca. Lewat berbagai instrumen yang dimilikinya, media baca ikut membentuk realitas yang tersaji dalam cerita. Secara tidak langsung pula pembuat

cerita ini sengaja mempengaruhi pola pikir individu untuk masuk dalam alur cerita seolah mengesampingkan norma-norma agama yang telah ada, sebab dalam fungsi sebagai pengendali perilaku, agama takkan tergantikan oleh norma apapun.

